ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 電脳指南

THE HOUSE OF THE DEAD

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド™

~Dr.キュリアンの報告書~

電脳指南

SEGASATURN™



AXELA

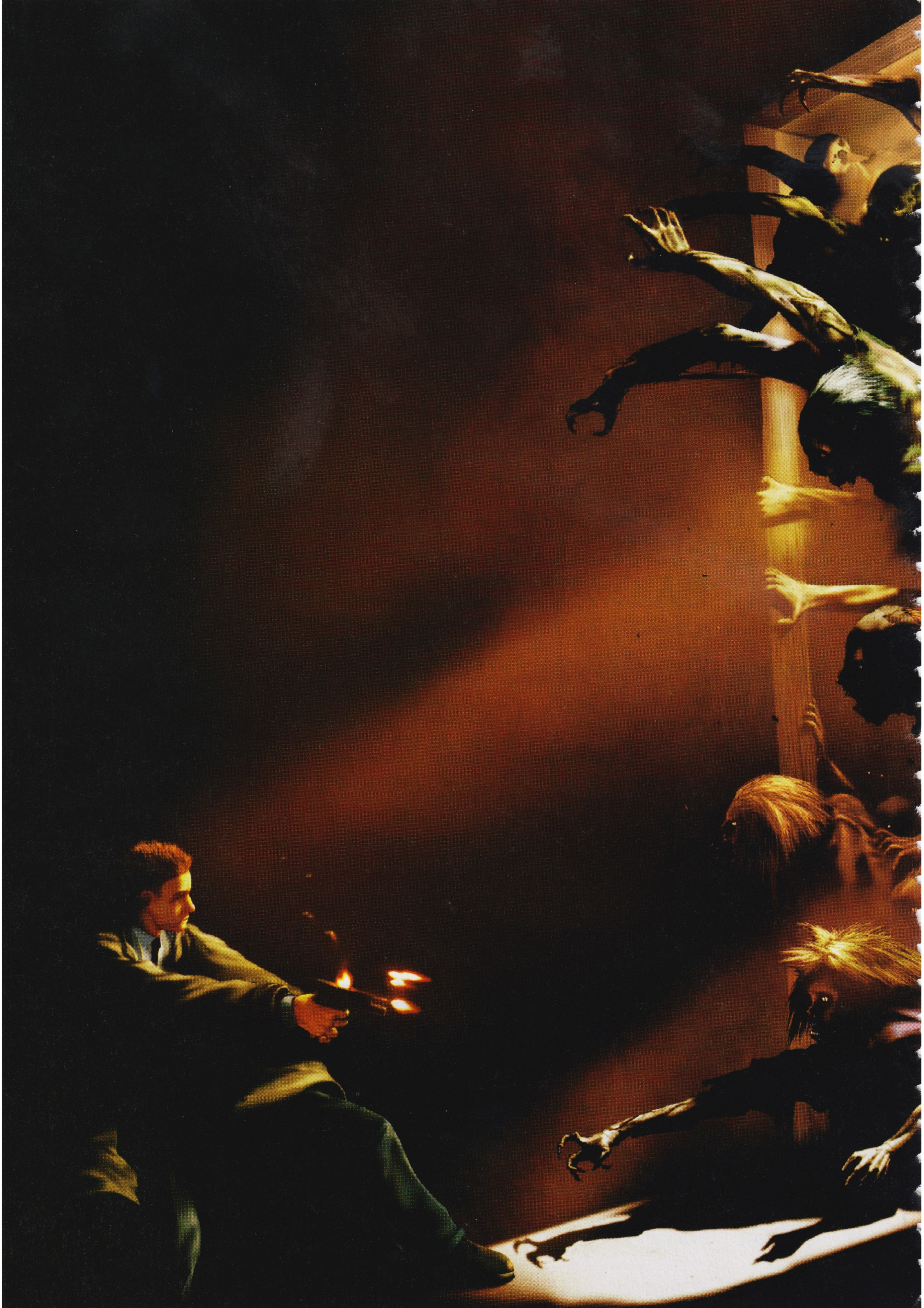


ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 電脳指南



AXELA


DEC
23
H.O.T.D.というゲームがある。
私の館を舞台に、私の芸術作品たちを、主人公が銃で撃ち倒していくゲームである。
何の目的で作られたのか？
そんなことはどうでもよい。ただ、非常に興味深いことは確かである。
そこで私は、このゲームのすべてを徹底的に究明することにした。
これがその報告書である。
Dr.Curien
Dr.Curien
DBR CORP.





Contents



FILE 1 キュリアン邸見取図

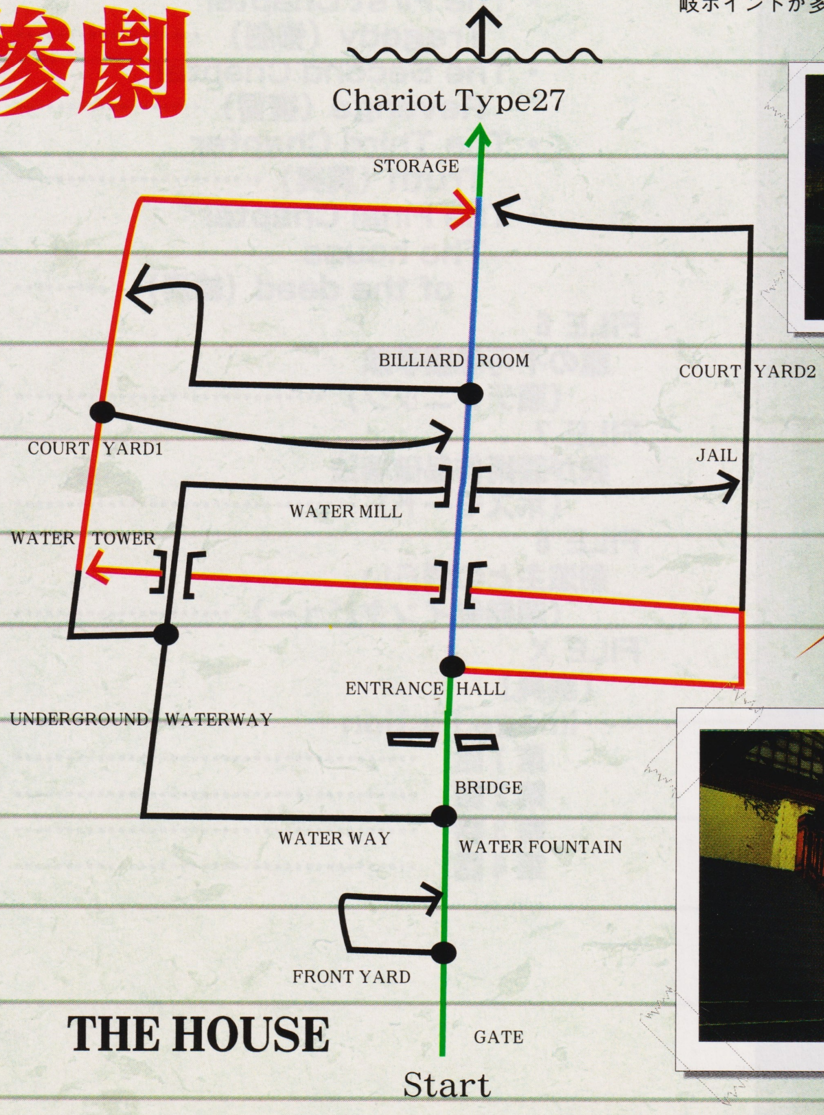
このゲームは私の館を舞台に行われる死人惨殺劇である。ならば、自ら移動することはできないとしても、館の全体図、並びに部屋の相関関係を把握しておくに越したことはない。そこで非常に簡略化されたものではあるが、私邸の見取り図を紹介しておこう。

これらはゲームオーバー時に画面に表示されるマップを手直ししたものである。自分が進む道のり確認時の参考にしてほしい。

The First Chapter Tragedy Ⓐ 惨劇

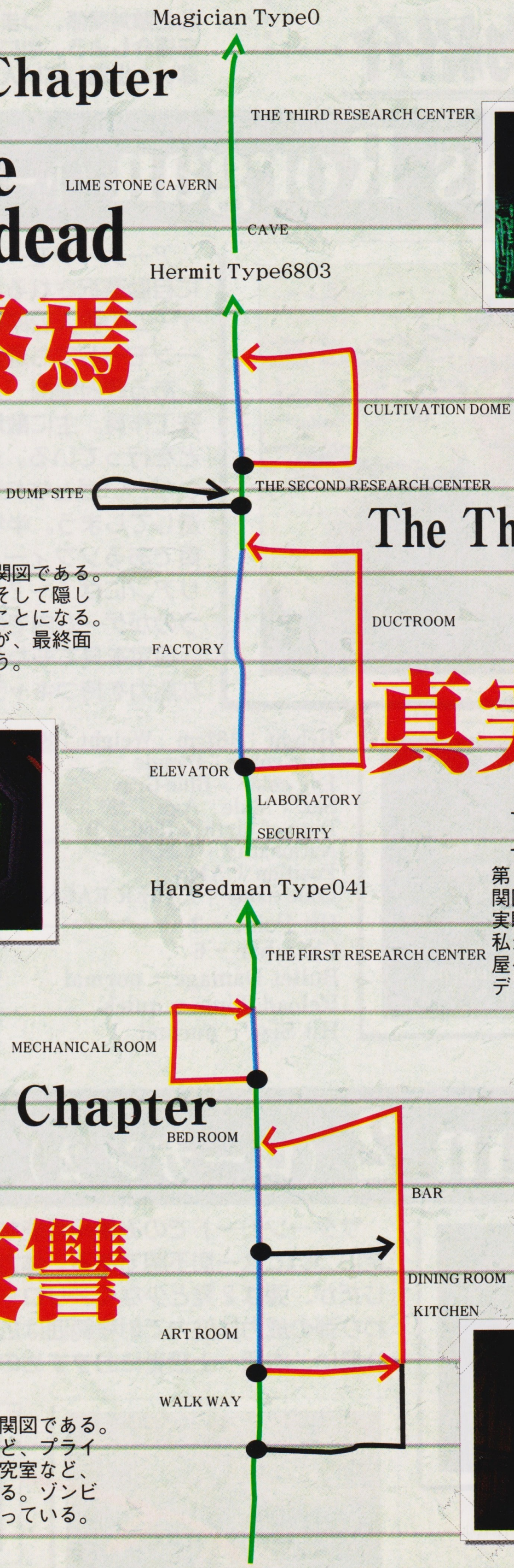
P27

第１面に区分けされた部屋の相関図である。館の門からスタートし、第１ボスの待ちかまえる部屋までの道のりは多岐に渡っているため、すべてのチャプターの中で最も分岐ポイントが多い。地下～２階まで３階層。









The Final Chapter

The house of the dead

終焉



P139

最終面に区分けされた部屋の相関図である。洞穴、石灰洞穴、第３研究室、そして隠し部屋と、館の最深部へ乗り込むことになる。ほぼ１本道で部屋の数も少ないが、最終面を飾るにふさわしい場所であろう。



The Third Chapter

Truth

真実

P107

第３面に区分けされた部屋の相関図である。守衛室から始まり、実験室、工場、第２研究室など、私が秘かに実験を行ってきた部屋への出入りが多くなる。ムーディーなど強固なゾンビも多数。



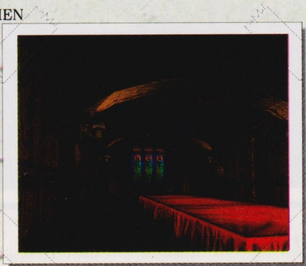
The second Chapter

Revenge

復讐

P71

第２面に区分けされた部屋の相関図である。厨房、会食場、ＢＡＲ、寝室など、プライベートルーム中心。機械室や研究室など、作品作成に使用した部屋もまわる。ゾンビの強さもチャプター１より上がっている。



••••ハイスコアルート ••••最短ルート ••••ハイスコアと最短の共通ルート

FILE 2
関連人物紹介

私と敵対関係、つまりゾンビを倒す側の人間を紹介しよう。中には特殊コマンドを入力しないと出現しない人物も存在する。

Thomas Rorgan（トーマス・ローガン）



アーケードモードの１Ｐでプレイするときに自動選択されるキャラクターであり、このゲームの主人公的存在である。もちろんサターンモードでも選択可能。

ある政府機関“ＡＭＳ”に所属している特殊工作員。主に敵地に潜入して仲間の救出などを行っている。少し情熱家っぽい面が目立つが、いざとなれば的確な判断力で危険を回避してしまう。半年後に“DBR corp.”研究員であるソフィーと結婚する予定。またキュリアンには１～２度会ったことがある。というのがゲーム内での設定である。

設定を見てもわかるように、非常に標準的な能力を持つキャラクターである。



Height：187cm　Weight：84kg
Hair color：Blonde
Eye color：Blue-Gray
Sex：Male　Age：32
Date of birth：1966/2/9
Nationality：U.S.A.
Position：AMS
Code name：EAGER EAGLE

Hit Point－3
Chamber－6
Bullet Damage－normal
Reload Time－quick
Hit Size－normal



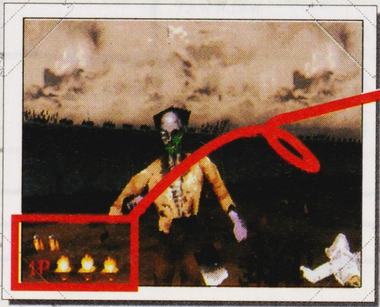
左の数値はサターンモード時のもの（アーケードモードでは変更可能）。このキャラの能力設定を基準に他のキャラの能力を参照すると良いだろう。

Rorgan 2（ローガン２）



サターンモードでのみ使用可能なキャラクター。背後の設定については一切不明である。体力に関してはローガンと同じだが、弾は２発と少なく、リロードタイムも長い。その代わり弾の威力は強力で射程範囲は広いのが特徴。狙いの定まり易い、中級～上級者におすすめのキャラクターだろう。

Hit Point－3
Chamber－2
Bullet Damage－powerful
Reload Time－normal
Hit Size－large





サム、シリルなど、体力の低いゾンビであれば一撃で倒せる。爽快感を求める人向けである。

G

アーケードモードの２Ｐ側でプレイするとき、自動的に選択されるキャラクターである。ローガン同様、サターンモードでも使用可。

ローガンと同じ政府機関“ＡＭＳ”に所属している特殊工作員。しかし自分の素性など詳しいことは一切語らない人物。キュリアンの行動を監視していた人物でもある。Ｇは感情的な起伏がなく、目的のためにはすべての手段が正当化されると考えているデジタルな人物というのがゲーム内での背後設定である。

アーケードモードではローガン同様、オプションに従って能力設定されるが、サターンモードでは以下のような能力になっている。体力が少なく、弾が多いのが特徴。ただし射程範囲が狭いため、狙ったパーツに当てるのが困難なキャラクターでもある。ローガン２とは対照的なキャラであるが、やはり中級者〜上級者向けのキャラクターであろう。



Height：183cm　Weight：77kg
Hair color：Black　Eye color：Brown
Sex：Male　Age：??
Date of birth：????/??/??
Nationality：????????????　Position：AMS
Code name：SILVER FANG

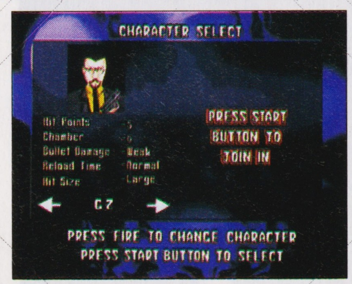


Hit Point – 2
Chamber – 15
Bullet Damage – normal
Reload Time – quick
Hit Size – small



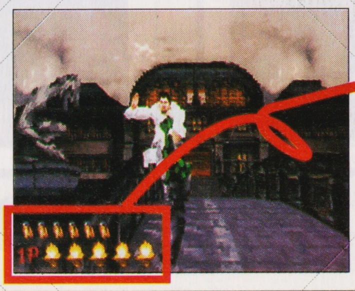
リロードが速く、弾数も多いので連射が効くキャラクターである。ただし射程範囲が狭いので、ガンの固定がポイントとなるだろう。正確な連射が可能な人向け。

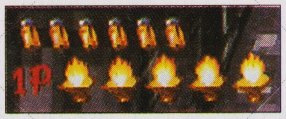
G 2



Gよりもさらに素性のわからないキャラクター。弾の威力は低いが射程範囲は広い。しかも体力が高いため初心者〜中級者向けのキャラクターと思われる。平均するとローガンに近いキャラクター。狙いを定めるのは苦手だが、やたらに撃ちまくるのが嫌いな人向けのキャラクターであろう。

Hit Point – 5
Chamber – 6
Bullet Damage – weak
Reload Time – normal
Hit Size – large





弾数リロードタイムがローガンと同様であるため、リロードのタイミングも容易につかむことができるであろう。アーケードモードの練習用にも最適である。

Sophie Richards（ソフィ・リチャーズ）

サターンモードで、しかも次ページにあるコマンドを入力した場合のみ使用可能なキャラクターの一人である。

“DBR corp.” に勤めている女性研究員。主に生物バイオリアクターの研究に携わっている。トーマス・ローガンの婚約者でもある。外見は知的な雰囲気を漂わせているが、実は非常に気さくで活気のある女性。同研究所の研究員同様、キュリアンに捕まっているというのが背後設定。

とにかく弾の威力が弱く、弾数が多いと言えども、非常に扱いづらいキャラクターである。上級者向け。



Height：172cm　Weight：??kg　Hair color：Blonde
Eye color：Green-Gray　Sex：Female　Age：28
Date of birth：1969/7/21　Nationality：U.S.A.
Employer：DBR corp.





弾数が24と一見、初心者向けのように思えるが、弾の威力が低く、リロード時間も長い、その上射程範囲も狭いと完全に上級者向けである（例えば第1面の橋で登場するロバートに全弾撃ち込んでも倒れず）。

Hit Point － 4
Chamber － 24
Bullet Damage － weak
Reload Time － long
Hit Size － small



・カギを撃つソフィ



・本棚をけるソフィ

RESEARCHER（女性研究員）



ゲーム中では助けられる立場である研究員。その中の一人、しかも女性である研究員を使用することができる。下にあるコマンドを入力すればサターンモードのキャラ選択画面にソフィとともに登場。

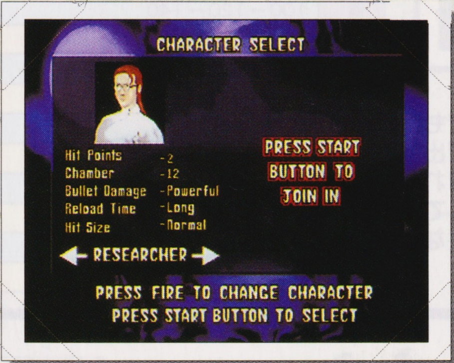
背後設定などの素性は一切不明。女性であることしかわかっていない。まあ、ゾンビを撃つだけなら素性など必要ないのだが……。

能力に関しては下の設定のように、かなり特殊である。体力は低く、弾数はＧの次に多い。一見ソフィに近いように思えるが、弾の威力は抜群、射程範囲もローガンと同じであり非常に扱いやすいキャラクターである。体力の低さから言えば中級者～上級者向けであるが、弾数と威力により初心者～中級者向けのキャラクター。

Height：???cm　Weight：??kg　Hair color：??????
Eye color：????????　Sex：Female　Age：??
Date of birth：????/??/??　Nationality：??????
Emploover：DBR corp.



ローガン２同様、ほとんどのゾンビを一撃で倒すことが可能。得点を上げるには頭をピンポイントで狙う必要があるだろう。



Hit Point − 2
Chamber − 12
Bullet Damage − powerful
Reload Time − long
Hit Size − normal

Secret Tips

以上の女性２名は以下のコマンドで出現する

・ソフィ
キャラ選択画面でＬＲを押しながら、上・下・Ｘ・Ｙ・Ｚと入力
・女性研究員
キャラ選択画面でＬＲを押しながら、上・下・Ｘ・Ｙ・Ｚと入力



FILE 3

ゾンビの種類と特徴

私の創ったゾンビ、全25種である。

基本的には死んだ人間をバイオリアクト、つまり遺伝子組み替えで蘇生したものが中心。だが中にはサルや犬など、動物を蘇生したものまで多種に渡っている。

生きている人間を襲うような遺伝子が組み込まれている（？）ため、柱の陰や通路で見かけると突然攻撃を仕掛ける。ただし攻撃パターンは単純（種により同一パターンであることがほとんど。多くても2～3パターン）であるため、覚えてしまえば回避→反撃はそれほど困難ではないだろう（※HPは体力表は各ゾンビのパーツ別ダメージ変化表）。

[各ゾンビのダメージ変化について]

- 弾がゾンビに命中すると、体力が減っていき、0以下になるとゾンビは死亡する。
- 弾が命中した場所によって、ゾンビが受けるダメージは決まる（※パーツの数、種類は各ゾンビによって異なる）。
- さらに一度ダメージを与えた場所に、再び弾を命中させるとゾンビが受けるダメージ量が上がっていく(腰やすねなど例外あり)。
- ダメージ量には上限がある（例えばサムの場合、下腕のダメージは35まで）。
- ゾンビのダメージ変化は難易度によって変化する(ただし頭以外)。ここで記したのは標準のダメージ変化である　(難易度についてはP.21～24を参照)。



サム

HP 100

Type：A－1　CHAPTER：1,2,3,4

場所	ダメージ量変化
頭	100→120→140
胸	50→60→70→80
腰	35
上腕	25→30
下腕	25→30→35
手	25→30
太もも	20→25
すね	20
足首	20
つま先	20



最も多く出没するゾンビ。どこにでも生息し、住み着いてしまう。集団で出没することが多く、油断すると囲まれることも。基本的には右の容姿をしているが、見た目の違う種もあり。主な攻撃方法は噛みつきである。



ネイル

HP 120

Type：A－2　CHAPTER：1,2,3

場所	ダメージ量変化
頭	100→120→140
胸	50→60→70→80
腰	35
上腕	25→30
下腕	25→30→35
手	25→30
太もも	20→25
すね	20
足首	20
つま先	20



ダメージ変化はサムと同じ。しかしその動きはサムよりも素早い。物陰から突然攻撃することが多し。突進しながら殴ったり、噛みつくケースが多い。最終面以外のすべての面で登場する。



シリル

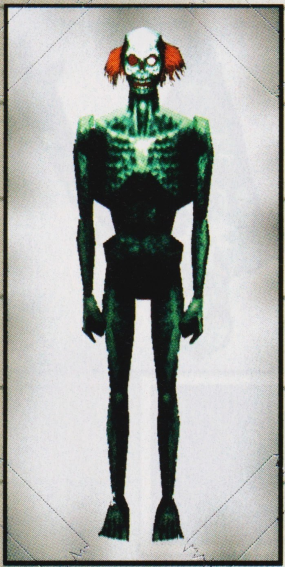
HP 160

Type：A－3　CHAPTER：1,2,3

場所	ダメージ量変化
頭	100→120→140
胸	50→60→70→80
腰	35
上腕	25→30
下腕	25→30→35
手	25→30
太もも	20→25
すね	20
足首	20
つま先	20



両手に斧を持ったゾンビ。ダメージ変化はサムと同じ。主な攻撃方法は斧。近づくと殴りかかることはもちろん、遠方から投げつけてくることも。斧は弾で落とすことが可能。投げつけ型の場合、２本の斧がなくなると消える。



カゲオ

HP 90

Type：B－1　CHAPTER：1,3

場所	ダメージ量変化
頭	100→120
胸	50→60→70
腰	35
上腕	25→30
下腕	25→30
手	25→30
太もも	20
すね	20
足首	20
つま先	20



皮膚がミイラ化しているゾンビ。見た目から情けないその姿は日本人をモデルにしている。主な攻撃は噛みつきと殴り。特に殴りは左手、右手、両手と３パターンあり、同じ場所でもランダムでくり出す。動きはスローリー。

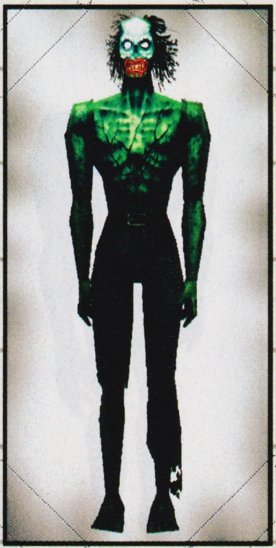


ブルボン

HP 150

Type：B－2　CHAPTER：1,3

場所	ダメージ量変化
頭	100→120→140
胸	50→60→70→80
腰	35
上腕	25→30
下腕	25→30
手	25→30
太もも	20→25
すね	20
足首	20
つま先	20



全身に苔が生えているため、緑色をしたゾンビ。柱の陰から突然姿を現すケースが多い。カゲオと同様、ジメジメとした場所を好むが、体力はカゲオより上。両手で殴る攻撃が主体。頭よりも先に手を攻撃した方が良いことも。



エビタン_a

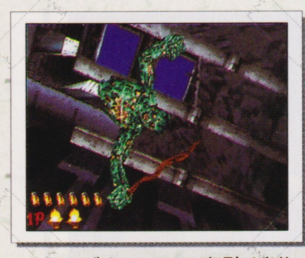
HP 140

Type：B－3　CHAPTER：1,2,3

場所	ダメージ量変化
頭	100→120→140
胸	50→70→80
腰	35
上腕	25→35
下腕	25→35
手	25→35
太もも	20
すね	20
足首	20
つま先	20



全身が腐敗し、皮膚がただれてしまっているゾンビ。水中で生息できるため、思ったより腐敗が進んでしまっているようである。攻撃は噛みつき主体。突進してくるケースがほとんどだが、水中から飛びかかってくることもある。



エビタン_b

HP 120

Type：B－4　CHAPTER：1,2,3

エビタン_aの腐敗が進行し、半身になってしまったゾンビ。通路の天井にぶら下がったり、上方から落下しながらナイフで切りつけてくる。ナイフで顔をガードする防御能力も備えている。

場所	ダメージ量変化
頭	100→120→140
胸	60→70→80
腰	60→65→70
上腕	30→35
下腕	30→35
手	30→35
尻尾	30







ロバート

HP 210

Type：D－4　CHAPTER：3,4

場所	ダメージ量変化
頭	100→120→140
胸	50→60→70→80
腰	35
右上腕	25→30
右下腕	25→30→35→40
右手	25→30
太もも	20→25
すね	20
足首	20
つま先	20



次ページで紹介するサイモンの左上半身に鉄の防御をつけたゾンビ。鉄の部分は弾を弾き返すようになっている。頭も半分鉄で覆われているため、狙うのは困難。主な攻撃は殴り（※左上腕、左下腕、左手はダメージなし）。



サイモン

HP 180

Type：D－1　CHAPTER：1,2

場所	ダメージ量変化
頭	100→120→140
胸	50→55→60→65→70
腰	35
上腕	25→30
下腕	25→30→35→40
手	25→30
太もも	20→25
すね	20
足首	20
つま先	20

筋肉むき出しにも関わらず、元々鍛えてあった肉体を使用したため、耐久力はサムなどより高い。私邸の家具を破壊した張本人と思われる。基本は殴り。他にも突進→体当たりやタルを投げつけるなどの攻撃もある。





ギルモア

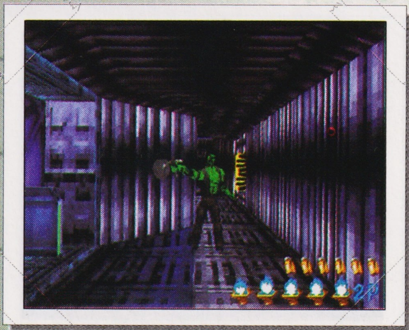
HP 220

Type：D－2　CHAPTER：2,3

場所	ダメージ量変化
頭	100→120→140
胸	50→60→70→80
腰	35
上腕	25→30
下腕	25→30
手	25→30
太もも	20→25
すね	20
足首	20
つま先	20



強大なハンマーを持つゾンビ。見た目同様凶暴で、体力もかなり高い。ハンマーは常に右手で持っており、両手を使って右側から（プレイヤーから見ると左側から）殴りかかってくる。手を狙うか、直接頭を打ち抜くのが有効。



ハリス

HP 180

Type：D－3　CHAPTER：3,4

場所	ダメージ量変化
頭	100→120→140
胸	50→60→70→80→90
腰	35
上腕	25→30
下腕	25→30
手	25→30
太もも	20→25
すね	20
足首	20
つま先	20

鉄球を片手に携えた人型ゾンビ。グルグルと回した鉄球を投げつけてくる。この鉄球は弾で弾くことができない。つまり投げつける前に攻撃を加えないとダメージを受けることになる。鉄球を失うと突進→体当たり攻撃に移行。





サムソン

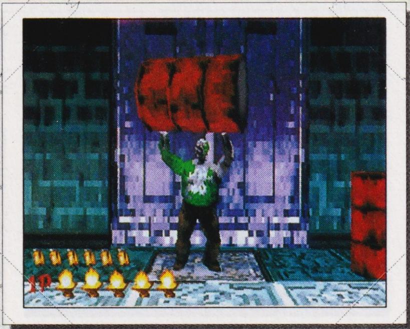
HP 250

Type：C－1　CHAPTER：1,2

場所	ダメージ量変化
頭	100→120→140
胸	50→60→70→80→90→100
腰	35
上腕	25→30
下腕	25→30
左手	25→30
太もも	20→25
すね	20
足首	20
つま先	20



チェーンソーを振り回すゾンビ。体力は全ゾンビ中最高値である。攻撃の主体であるチェーンソーをなくすため、右手を先に攻撃したいが、右手のダメージはなし。やはり最もダメージの多い頭を直撃させるのが有効であろう。

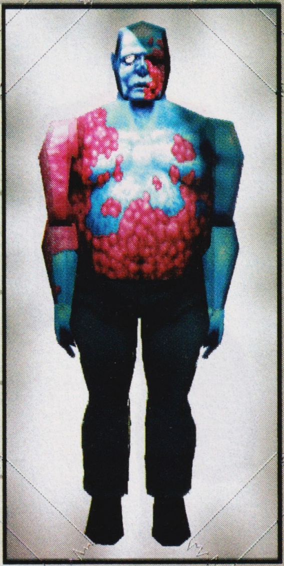


ベントリー

HP 200

Type：C－2　CHAPTER：2,3,4

場所	ダメージ量変化
頭	100→120→140
胸	30→35→40→45→50→55
腰	20
上腕	25→30
下腕	25→30
手	25→30
太もも	20→25
すね	20
足首	20
つま先	20



サムソンと酷似したファットな体型を持つゾンビ。突進、ドラム缶投げ、タル投げの３パターンの攻撃を駆使する（ドラム缶、タルを投げ終えた後は突進するのみ）。体力が高い上に突進型であるため、連射を余儀なくされる。



バーナー

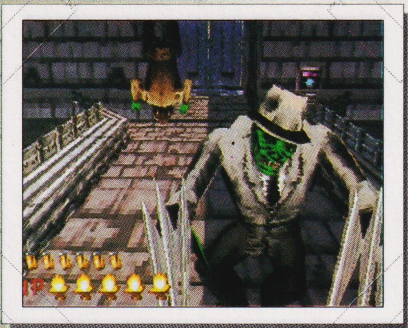
HP 220

Type：C－3　CHAPTER：3

場所	ダメージ量変化
頭	100→120→140
胸	50→60→70→80→90→100
腰	35
上腕	25→30
下腕	25→30
左手	25→30
太もも	20→25
すね	20
足首	20
つま先	20



サムソンに改良を加え、火炎放射器を持たせたゾンビ。火炎を剣のように切りつける攻撃が主体である。サムソン同様、右手のダメージがないため、やはり頭を狙うのが有効。第３面にしか登場しないゾンビである。



ルービン

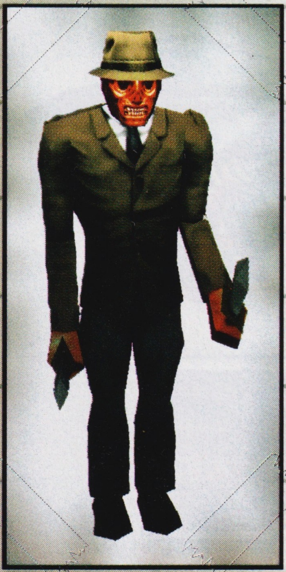
HP 130

Type：E－1　CHAPTER：2

場所	ダメージ量変化
頭	100→120
胸	40→60→70→80
腰	40
上腕	20→30
下腕	20→30
手	20→30
太もも	20→25
すね	20
足首	20



両手に鉄の爪を携えた人型ゾンビ。他の人型に比べ、小型であるため動きは俊敏。転がり(前後)→ひっかき攻撃が主体である。ドレイクとコンビを組んで登場するケースが多い。着地時が、頭を狙うポイントである。



ドレイク

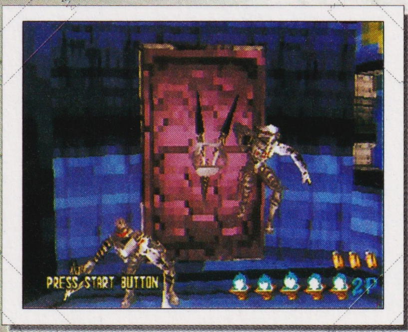
HP 90

Type：E－2　CHAPTER：2

場所	ダメージ量変化
頭	100→120→140
胸	40→60→70→80
腰	40
上腕	20→30
下腕	20→30
手	20→30
太もも	20→25
すね	20
足首	20



小型ナイフを投げつけてくるゾンビ。容姿はルービンに酷似しており、またルービンとコンビを組んで登場するケースが多い。ナイフは両手に持っている。このナイフを弾で落としてしまえば体当たり攻撃しかできなくなる。

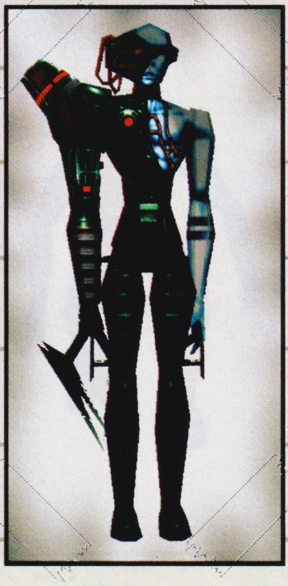


ムーディー

HP 90

Type：E－3　CHAPTER：3,4

場所	ダメージ量変化
頭	100→120
胸	40
腰	40
上腕	20
下腕	20
手	20
太もも	20
すね	20
足首	20



右手の鉄爪を投げつけてくるゾンビ。いや、ゾンビと言うよりはサイボーグに近い形に改良されている。動きはルービン、ドレイクに近いが、カベに上ぼって武器を飛ばしたりと攻撃パターンは多彩。爪は弾で弾くことが可能。

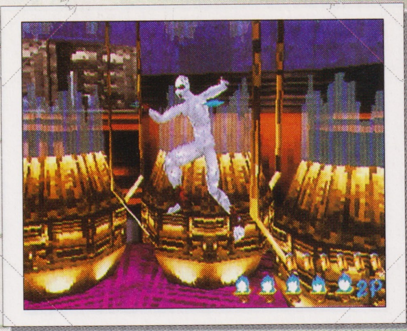


パーラー

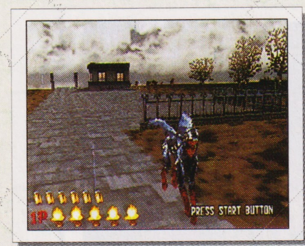
HP 80

Type：E－4　CHAPTER：3,4

場所	ダメージ量変化
頭	100
胸	40
腰	40
上腕	20
下腕	20
手	20
太もも	20
すね	20
足首	20
つま先	20



ムーディーよりも体力はないが、ダメージが少ないため難敵。ドレイク同様、ナイフ攻撃を主体としているが、こちらのナイフはレーザーであるため、無限に発せられる。2人1組が基本。ナイフ攻撃位置がムーディーより高い。



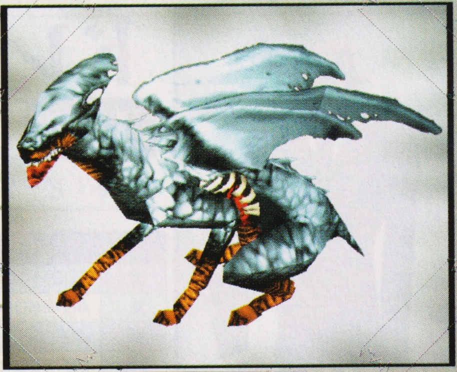
ケンフィス

HP 平均 80

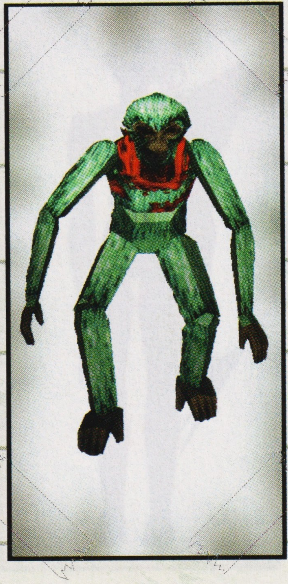
Type：F－1　CHAPTER：1

犬に羽根の生えた容姿をしているが、空は飛べない。主な攻撃は噛みつき。直線ではなく、折れ線を描くようにステップを踏みながら近づいてくるため、狙いが定まりにくいのが特徴。色違いの数種がいる(体力は平均値)。

場所	ダメージ量変化
頭	80→100
胸	40→45→50→55→60
腰	40
上腕	25→30
下腕	25→30→35
手	25→30
太もも	20→25 ※後ろは20のみ
すね	20
足首	20
つま先	20





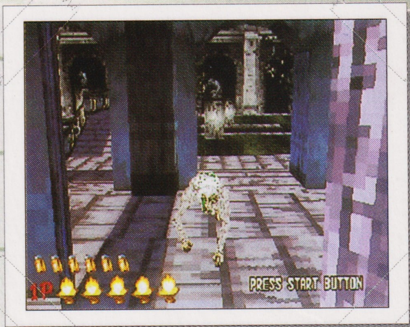


サルゾウ

HP 平均 120

Type：F－2　CHAPTER：1

場所	ダメージ量変化
頭	100→120→140
胸	40→45→50→55
腰	40
上腕	20→25
下腕	20→25
手	20
太もも	20
すね	20
足首	20
つま先	20



日本猿を改良して創ったゾンビ。カベを使った三角飛びなどで近づき、ひっかくのが攻撃の主体。バック転や飛びかかりなどの素早い動きで翻弄する。ケンフィス同様、色違いの種があり、体力はそれらの平均値である。

〔パーツにわかれていないゾンビたち〕

犬を素材にしたケンフィス、猿を素材にしたサルゾウ以外にも、カエル、コウモリ、ヘビ、ナメクジ、クモなど、動物から創り出したゾンビは多数いる。ここではそれらのゾンビを紹介していこう。

攻撃パターンは素材となっている動物の動きに酷似しているものがほとんど。カエルならジャンプする、コウモリなら上空から襲いかかる等。至って単純である。

体型はどれも小型で、人型のようにパーツにわかれていない。つまりダメージは一様ですべて一撃で倒すことが可能である。もちろん狙いは定まりにくいが……。ダメージは人型のそれと全く変わらないことには要注意。

デビロン

HP 5

Type：F－4
CHAPTER：1,2,4





コウモリを素材に創ったゾンビ。通常は天井にぶら下がっており、人を見ると襲いかかってくるのが特徴である。攻撃の主体は体当たり。第2面のボス戦でその威力を最も発揮する。

ブエール

HP 3

Type：F－3
CHAPTER：1





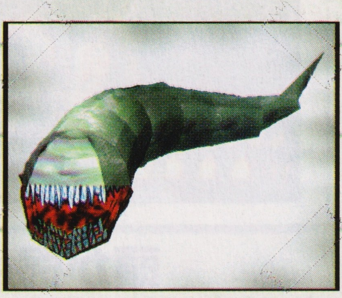
巨大なカエルを素材に創ったゾンビ。もとがカエルだけあり、水辺にしか生息していない。飛びついて噛みつくのが基本。水中から突然襲いかかってくる場合もある。水辺では注意が必要。

モゥラー

HP 5

Type：G－1
CHAPTER：1,2





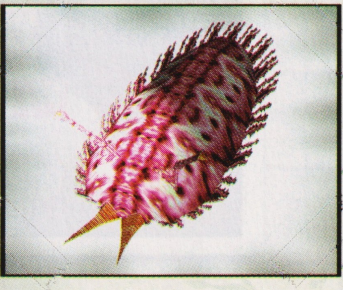
ヘビを素材に創ったゾンビ。芋虫にも見えるが、ヘビである。クネクネと移動し、突然襲いかかってくるのが特徴。2～5体で生息しているケースが多い。弾が当たると頭のみ消滅する。

ナーメ

HP 5

Type：G－2
CHAPTER：1





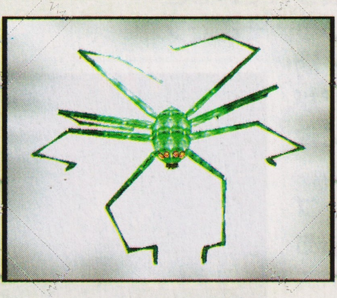
ナメクジを素材に創ったゾンビ。通常は近づき→飛びかかりといった攻撃が主体だが、カベにへばりついたまま粘液を飛ばしてくることもある。第1面にしか登場しないゾンビ。

タラン

HP 3

Type：G－3
CHAPTER：3





クモを素材に創ったゾンビ。機械の油、血の匂いを好む性質である。床や天井などあらゆる場所から体当たり攻撃を仕掛けてくる。画面の端に移動することが多く、非常に狙いにくいゾンビ。

FILE 4

ゾンビ対処法の基本等

・ゾンビは銃で撃つ

ゾンビは銃で倒す。当たり前のことだが、迫り来るゾンビを倒す方法はこれしかない。

各ゾンビにはそれぞれ体力というものが設定されており（現実にはあり得ないが）、弾を命中させて、その体力を０にすることでゾンビは死に絶えるのである。ダメージを受けずに倒すには下の２つの重要ポイントがある。







頭が弱点

ゾンビのパーツ別ダメージ変化を見ればわかるように、最もダメージの大きいのは頭である。つまり頭が弱点。しかも頭は他のパーツと違い、ボーナスポイントが設けてある(→P.20参照)。とにかく頭を狙うこと。



手を撃てば安全

ゾンビの攻撃に多いのが手による殴り攻撃。実はこの殴り、攻撃する瞬間に手を撃てば防ぐことが可能である(←上腕だけが空振りをする)。つまり手を撃ってしまえば咄嗟の攻撃をかわすことが可能なのである。

・研究員を助けるとライフアップ

私邸には私によって捕らわれた研究員が多数おり、しかもその研究員達はゾンビに襲われているという設定になっている。そこでプレイヤーが研究員を助けることになるのだが、中には助けたお礼に救急箱を渡してくれる、つまり体力を１アップしてくれるケースもある。すべてではない。

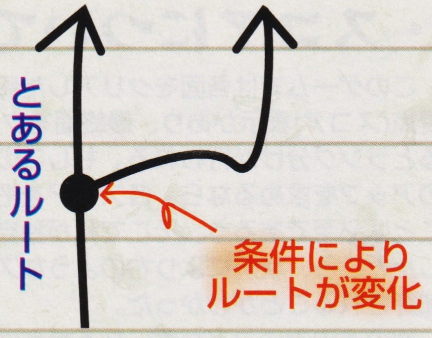




・館のルートは分岐する

私邸には様々な部屋がある。そこを通過する道すじは一つではない。ボスのいる部屋にたどり着くまでには様々なルートが存在するのである。そのルートが変わるポイントが、以後各ファイルに登場する分岐ポイントというものである。

ルートが変わる条件は、大きくわけて下の4パターン。各所の条件は各ページを参照してほしい。



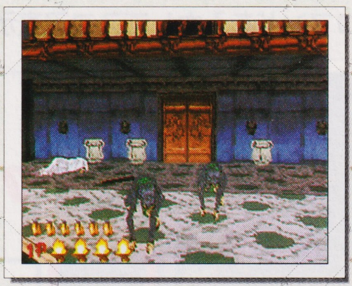
CASE



研究員を助けて分岐

ルートの途中には研究員がゾンビに襲われているポイントが数カ所ある。そこで研究員を助ける、もしくは研究員が襲われてしまう、または研究員を自分で撃ってしまうなどの条件でルートが分岐するケースがある。

CASE



ゾンビを撃って分岐

ゾンビを撃ってルートが分岐するケースもある。2体登場し、撃たれなかったゾンビを追って別のルートに進むことに。このとき両方のゾンビを撃とうと思っても撃つことはゲームシステム上、不可能である。

CASE



攻撃を受けて分岐

ゾンビの攻撃を喰らって分岐するポイントもある。突進型の攻撃を得意とするゾンビに体当たりされて、下の階層に落ちることでルートが変化するのである。あえて下の階層に進む場合は体力1減を余儀なくされる。

CASE



パネルなどを撃って分岐

リフトの昇降をするパネルなどがこの館には多数存在する。それに弾を命中させ、矢印を変化させることでルートが変化するポイントもある。他にも鉄のフタを打ち抜いてルートを変化させるポイントもある。

ライフアップボーナスについて…

各面をクリアしたとき、その区域の中で助けた研究員の数が表示される。その数に応じて体力をアップするボーナスがある(※MAX以上でも加点はなし)。

ステージごとの助けた研究員の人数とボーナスライフの数

	ステージ1	ステージ2	ステージ3
0	0～3人	0～3人	0～2人
1	4～6人	4～6人	3人
2	7人		



・スコアについて

このゲームでは各面をクリアした段階で、得点(スコア)表示があり、最終面をクリアするとランク分けが行われる。もしこのスコアのアップを求めるなら、各スコアを把握することは必至であろう。そこで私が独自に調査したところ、状況により右のようなスコアが加算されることがわかった。

面の途中でスコアが気になる場合は、下のコマンドを入力してスコア表示をすればいい。

〔スコアリスト〕

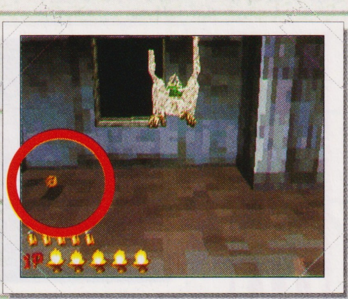
敵を倒す	80*
敵の頭を撃つ	120*
ダメージをくらう	−100
研究員救出成功	400
研究員敵に倒される	−100
研究員を撃つ	−200
コインを取る	200
黄金のカエルを取る	1000
体力満タン時にライフを取る	300
1面ボスを倒す	1500
2面ボスを倒す	1500
3面ボスを倒す	1500
4面ボスを倒す	2500

※…ゾンビの種類に関係なく



[スコアが加算されるアイテム]

CASE



館に設置されている特定のツボやタルの中に、コインが隠されていることがある。ツボなどを壊すと姿を現し、さらに銃で撃つことで200点加算される。ゾンビの頭とは比べものにならないほど的は小さい。

CASE



ブエールとは違い、人を襲うことのないカエルである。金色をしている黄金カエルはコイン同様、特定のツボやタルなどに隠されており、撃てば1000点加算される。ブエールよりも遥かに小さいため、狙うのは困難。

Secret Tips

スコア表示は以下のコマンドで出現する

プレイ中、常にスコアを表示することが可能なコマンドがある。以下のコマンドを入力すれば、画面上部にスコア表示されるようになるのである。

・スコア表示コマンド
ゲーム中にLRを押しながら、
Xを3回入力

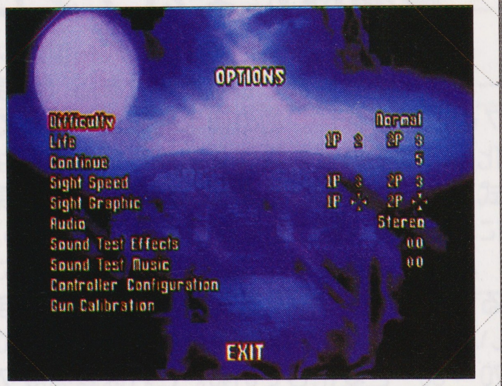


・難易度について

このゲームには16段階の難易度がある。ここで言う難易度とはゾンビの攻撃や数が変化したり、体力が変化する数値ではなく、ゾンビのパーツ耐久力が変化する数値なのである(ただし頭以外)。

例えば難易度が低いときには胸を2発撃てば死んでいたサムも難易度が上がれば3発以上撃たなければ倒せないようになる。

難易度の数値変化は以下の通り。ただしボス戦のみ難易度の影響は受けない。

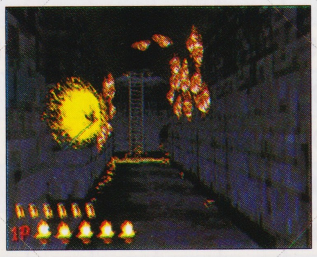


〔難易度の数値〕

難易度は0～15の16段階にわかれている。15に近づくほどゾンビの各パーツが硬くなり、ゲームが難しくなるのである。ゲーム開始直後の難易度は、オプション画面で3段階まで設定できる。それぞれを数値であらわすとEASY→4、NORMAL→7、HARD→11。ちなみに初期状態はNORMALである。難易度の上昇下降は以下の条件で発生する。つまりオプションの設定はあくまでも最初だけであり、以後ゲームが進むに連れて刻一刻と難易度は変化し続けているのである。

上昇する条件

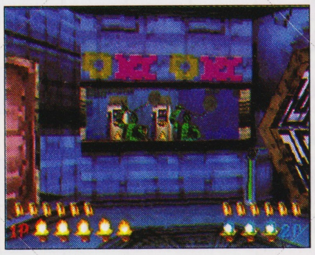
CASE



1.プレイ時間が50秒過ぎる

ボス戦を除くプレイ中に、時間が50秒過ぎるごとに、難易度は1つ上昇する(ただしロード、ムービー時間は含まれない)。つまりゾンビを素早く倒せば、難易度の上昇を最小限にくいとめることができる。

CASE



2.2P同時プレイになる

プレイ中(もしくは最初から)、2P同時プレイになると難易度が4つ上がる。ただし一度体力が0になった後、コンティニューした場合には2つしか上がらない(同時プレイで片方がコンティニューした場合)。

下降する条件

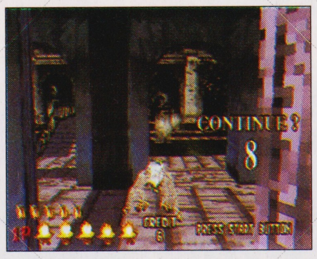
CASE



1.ゾンビの攻撃を受ける

ボス戦を除くプレイ中に、プレイヤーがゾンビの攻撃を受けると難易度は1つ下がる。相手がサムだろうがモゥラーだろうが、プレイヤーは攻撃を受けると体力が1減少し、難易度も同時に1減少するのである。

CASE



2.2Pにコンティニュー表示

2P同時プレイ時に、片方のプレイヤーがコンティニュー表示になった時点で難易度は4減少する。つまりその後2Pがコンティニューしたとすると、倒される直前に比べ"－4＋2"で2つ難易度減少になる。

・難易度によるゾンビのパーツ別ダメージ変化

P.10～17で述べたゾンビのパーツ別ダメージ変化はあくまでも標準値である（難易度7のときの値）。この値は難易度によって変化し、以下の表の数値を加算したものになる。式であらわすと”各ダメージの数値＋難易度による数値＝敵に与えるダメージ”となる。

具体的に例を挙げて説明しよう。P.10にあるサムのパーツ別ダメージ変化表を見てほしい。胸のダメージは初弾から順に“50→60→70→80”と変化している。これは難易度7のときのダメージに過ぎない。これが難易度15になったときはどうなるのか？　下の表の難易度15の時の胸の値を見ると“－30”とある。これを上の数値に加算すれば“10→30→40→50”に。サムの体力は100であるため難易度7の時は2発(50＋60＞100)で倒れていたのに対して、難易度15では4発(10＋30＋40＋50＞100)撃たなければ倒れないのである。

ちなみに頭だけは難易度によらず、一定のダメージ量変化をする。

計算式
各ダメージの数値＋難易度による数値＝敵に与えるダメージ

〔サム、ネイル、シリル、カゲオ、ブルボン、サイモン、ハリス、ギルモア、ベントリー、エビタン_a、サムソン、バーナー、ロバートの場合の難易度による数値〕

難易度→

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
頭																
胸	30	25	20	15	10	5	0	0	−5	−5	−10	−10	−15	−20	−25	−30
腰	20	15	15	10	10	5	5	0	0	−5	−5	−10	−10	−15	−15	−20
上腕	20	15	15	10	10	5	5	0	0	−5	−5	−10	−10	−10	−15	−15
下腕	20	15	15	10	10	5	5	0	0	−5	−5	−10	−10	−10	−15	−15
手	20	15	15	10	10	5	5	0	0	−5	−5	−10	−10	−10	−15	−15
太もも	15	10	10	5	5	0	0	0	0	−5	−5	−10	−10	−10	−15	−15
すね	15	10	10	5	5	0	0	0	0	−5	−5	−10	−10	−10	−15	−15
足首	15	10	10	5	5	0	0	0	0	−5	−5	−10	−10	−10	−15	−15
つま先	15	10	10	5	5	0	0	0	0	−5	−5	−10	−10	−10	−15	−15

※例外として、サムソン、バーナーの右手、ロバートの左上腕、左下腕、左手にはダメージがない。



サム



サムソン

〔サルゾウ、ルービン、ドレイク、ムーディー、パーラーの場合の難易度による数値〕

難易度→

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
頭																
胸	30	25	20	15	10	5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-20	-25	-30
腰	20	15	15	10	10	5	5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20
上腕	20	15	15	10	10	5	5	0	0	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
下腕	20	15	15	10	10	5	5	0	0	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
手	20	15	15	10	10	5	5	0	0	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
太もも	15	10	10	5	5	0	0	0	0	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
すね	15	10	10	5	5	0	0	0	0	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
足首	15	10	10	5	5	0	0	0	0	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15



サルゾウ



ドレイク

〔エビタン_bの場合の難易度による数値〕

難易度→

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
頭																
胸	30	25	20	15	10	5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-20	-25	-30
腰	20	15	15	10	10	5	5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20
上腕	20	15	15	10	10	5	5	0	0	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
下腕	20	15	15	10	10	5	5	0	0	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
手	20	15	15	10	10	5	5	0	0	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
尻尾	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



エビタン_b

〔ケンフィスの場合の難易度による数値〕

難易度→

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
頭																
胸	30	25	20	15	10	5	0	0	−5	−5	−10	−10	−15	−20	−25	−30
腰	20	15	15	10	10	5	5	0	0	−5	−5	−10	−10	−15	−15	−20
上腕	20	15	15	10	10	5	5	0	0	−5	−5	−10	−10	−10	−15	−15
下腕	20	15	15	10	10	5	5	0	0	−5	−5	−10	−10	−10	−15	−15
手	20	15	15	10	10	5	5	0	0	−5	−5	−10	−10	−10	−15	−15
前もも	15	10	10	5	5	0	0	0	0	−5	−5	−10	−10	−10	−15	−15
すね	15	10	10	5	5	0	0	0	0	−5	−5	−10	−10	−10	−15	−15
足首	15	10	10	5	5	0	0	0	0	−5	−5	−10	−10	−10	−15	−15
つま先	15	10	10	5	5	0	0	0	0	−5	−5	−10	−10	−10	−15	−15

例.EASYとHARDでの違い

理解の難しい難易度を、数値を使わずに初期難易度設定での違いで説明しよう。門を入ってすぐ登場するネイル。オプションで難易度をEASYに設定し、プレイを開始したらこのネイルの胸を撃ってみよう。2発で倒れるはずである。今度は設定をHARDにしてプレイ。同じように2発撃ち込んでもネイルは倒れず、胸に風穴を空けたままプレイヤーに向かってくる。明らかに硬いのがわかる。

ＥＡＳＹの場合





EASYでプレイすれば、スタート直後のネイルを2発(胸)で倒すことができる。このように難易度が低い状態であれば頭以外のパーツは通常時よりも多くのダメージを受けることになるのである。

ＨＡＲＤの場合





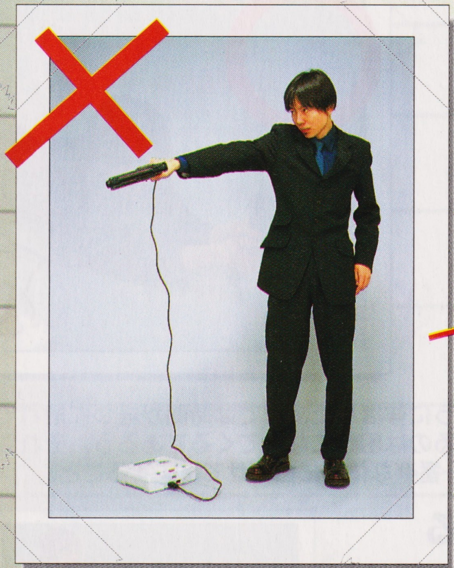
ところがHARDの場合、胸に2発弾を当ててもネイルの動きは止まらず、風穴を空けたままで攻撃を仕掛けてくるのである。難易度でダメージ量が変化しない頭を狙うのが、やはりベストな対処法であろう。

・ゾンビを撃つ姿勢について

このゲームは”バーチャガン”という銃の形状をしたコントローラーでプレイするのが基本である。もちろんコントロールパッドやセガマルチコントローラーでもプレイできるが、是非ともバーチャガンでのプレイをおすすめする。ところがこのバーチャガンというのが、画面に表示されるゾンビを直接狙うため、初心者にはなかなか当たりにくいという話をよく聞く。そこで最も的確にゾンビを狙える姿勢について検証してみた。その基本は右の3つである。

－基本－

1. 目、ガン、モニターは水平に
2. 片手撃ちより両手撃ちで
3. ヒジは台やひざで固定





ここではモニターが低い位置にあると想定して、座ることをすすめているが、要は基本で述べているように、目、ガン、モニターを結ぶ直線を水平に保った方が狙いを定めやすいということである。なぜならモニターは地面に対して垂直になっているため、水平に保った方がズレが少なくて済む。

片手では不安定なので、両手でガンを固定させる





銃は片手で持つより両手で持った方が安定するのは明らかである。確実にピンポイントでゾンビの頭を狙いたいのなら、両手でガンを固定させるのがベスト。照準を移動させるときも、手首だけ曲げるのではなく、腕全体で移動させれば、より安定した射撃ができるであろう。

FILE 4









片手にせよ、両手にせよ、ガンを構えた腕を写真のように伸ばしたままでは時間が経つに連れて辛くなるのは当たり前。疲れた腕は震えだし、照準を合わせるのは困難になってくるであろう。それならば最初からヒジを固定させればいい。固定の方法は自分の一番楽な体勢に合わせて工夫すること。

※２Ｐ時はおたがいの体で固定する



２Ｐ同時プレイのときはどうしても左右に分かれてプレイすることが多い。しかし照準のズレが最も少ないのは、やはり正面。それならば２人とも正面でガンをむけられるように工夫しよう。そのとき片方のプレイヤーはもう片方のプレイヤーの体をつかってガンを固定するという方法もある。とにかく腕を固定することが、正確に照準を合わせる最大のポイント。どんなものでも利用すること。

連射は三角形で

このゲームでは連射が必要となる場面が多数登場する。そこで両手を使った連射法の１つを紹介する。まず写真のように左手でガンを確実に固定する。ポイントは親指。このようにガンの後方を押さえて人差し指と三角形を作るようにすれば固定完了。トリガーに右手の人差し指をさし込み、前後に激しく揺らせば連射になる。振動させたときに照準が動かなくなるまで鍛錬し、是非とも連射をマスターしてほしい。



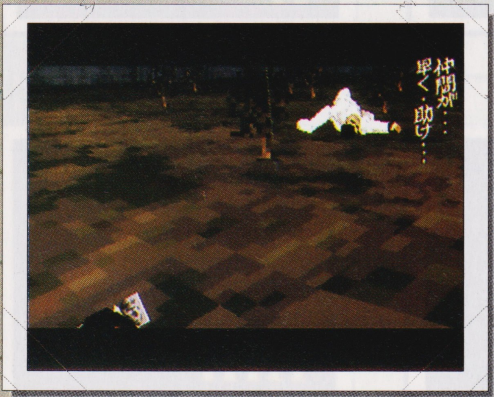
FILE 5－1

館内部における ゾンビの配置と その対処法 1

The First Chapter

Tragedy

惨劇

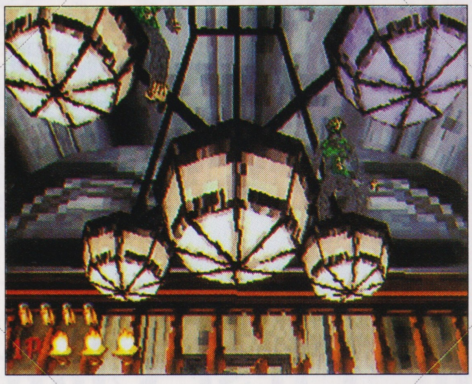


The First Chapter　Tragedy（惨劇）

第１面に区分けされたこのチャプター１では館の門からタル部屋→ボス (Chariot)までの道のりを進むことになる。途中、通過するのは庭、噴水、橋、玄関ホール、水路、地下水路、１階廊下、２階廊下、水車部屋、給水塔、ビリヤード室、中庭、牢部屋など。

最初の面だけあって楽に進めるかというとそうでもない。次のページでも述べるが、とにかくルート分岐が多く、条件も様々。すべての面の中で、最もボリュームのあるチャプターだと言えるだろう。

この面で射撃の基本を、ゾンビ殺戮の基本をマスターすべきである。



出現するゾンビと対策（全15種類）

当たり前のことだが、プレイヤーはすべてのゾンビと初対面ということになる。

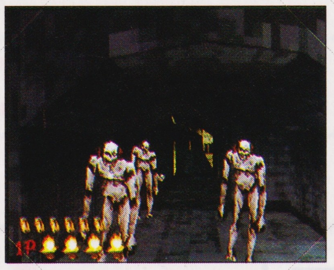
出現ゾンビの傾向としては、軟らかい（体力が低い）者が多く、比較的倒しやすい。中でもサムやネイルなど、その後の面でも多数登場するゾンビがいるので、攻撃パターンや出現位置の傾向を探っておくと良いだろう。特に動物系のゾンビは動きに特徴があるので是非慣れておきたい。

ゾンビリスト

サム、ネイル、シリル、カゲオ、ブルボン、エビタン_a、エビタン_b、サイモン、サムソン、ケンフィス、サルゾウ、デビロン、ブエール、モゥラー、ナーメ



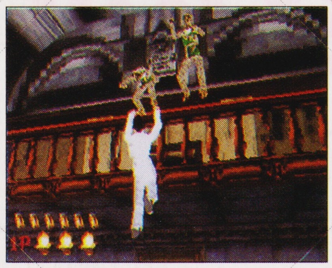
ネイル



カゲオ



ケンフィス



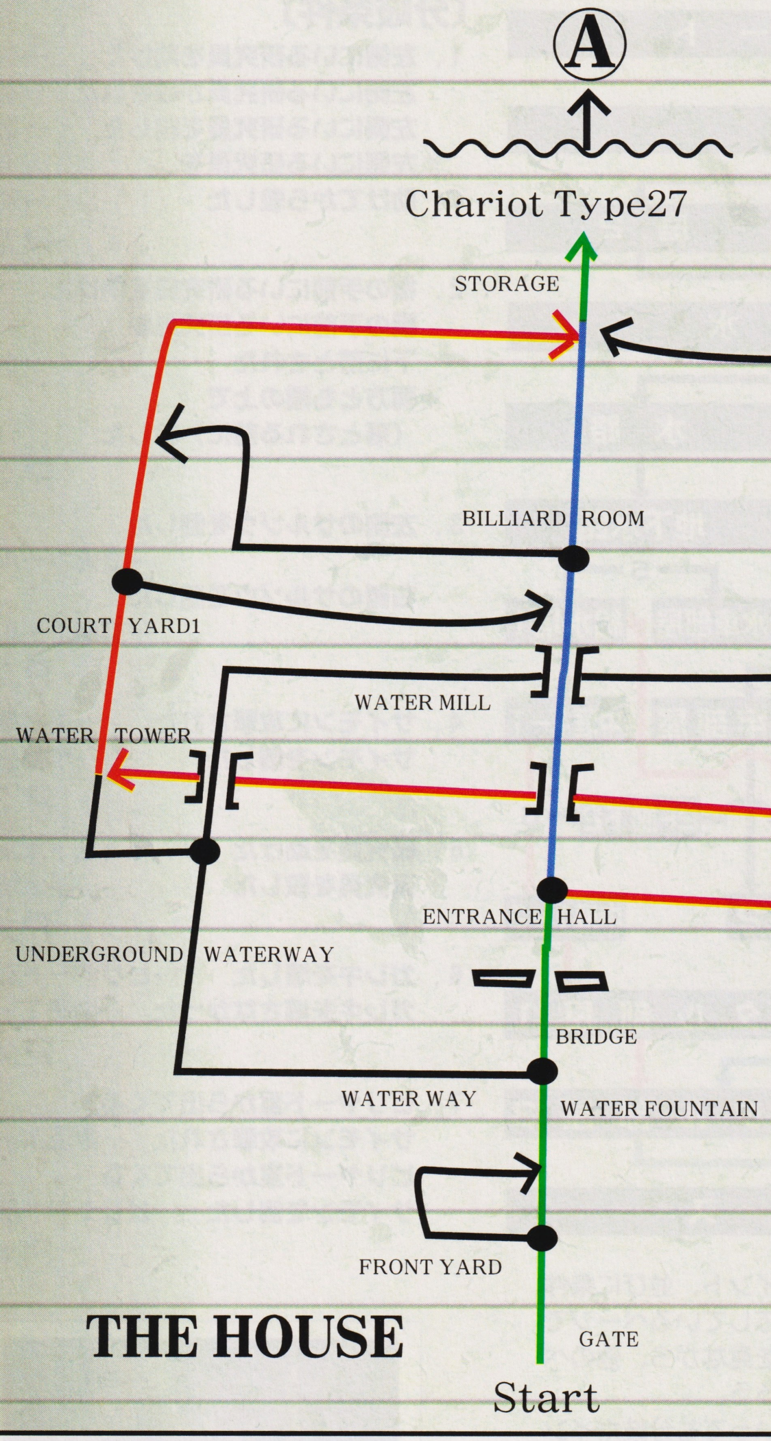
サルゾウ



ブエール



ナーメ



THE HOUSE

••••ハイスコアルート	••••最短ルート
研究員　ハイスコア　７人／最短　６人	コイン　ハイスコア　２枚／最短　３枚
救急箱　ハイスコア　４個／最短　４個	黄金のカエル　ハイスコア　０匹／最短　１匹

目標スコア　16,000点

全ルートのフローチャート



〔分岐条件〕

1．左側にいる研究員を助けた →庭1へ
左側にいる研究員が殺された →庭2へ
左側にいる研究員を殺した →庭2へ
※左側にいる研究員を
助けてから殺した →庭1へ
P.32

2．橋の手前にいる研究員を助けた →橋へ
橋の手前にいる研究員が
下に落とされた →水路へ
※両方とも橋の上で
（落とされる前に）殺した →橋へ
P.35

3．左側のサルゾウを倒した
→玄関ホール1へ
右側のサルゾウを倒した
→玄関ホール2へ
P.37

4．サイモンに攻撃された →給水塔1へ
サイモンを倒した →牢部屋2へ
P.39

5．研究員を助けた →地下水路2へ
研究員を殺した →給水塔2へ
P.41

6．ガレキを壊した →ビリヤード部屋へ
ガレキを壊さなかった →中庭1－2へ
P.44

7．ビリヤード室から出てくる
サイモンに攻撃された →中庭1－3へ
ビリヤード室から出てくる
サイモンを倒した →ビリヤード部屋へ
P.47

第1面の流れと分岐ポイント、並びに条件、そしてポイントごとに対応しているページである。このページの流れを見ながら、他のページを見ていくといいだろう。

第1面の特徴はなんといっても分岐ポイントの多さ。上を見ればわかるように全7カ所にも及んでいる。条件も様々で、ただ単に研究員を助ける、助けないといった2択ではないケースまである。

そんな状況の中、最も短いルートと最もスコアを稼げるルートを究明した。自分の求めるルートを選んで進んでいってほしい。



全ポイント対応ページ

各ページの見方

••••ハイスコアルート　••••最短ルート

POINT 1

門（分岐アリ）

〔■ 研究員…2人 ■ コイン…0枚 ■ 黄金のカエル…0匹 ■ 救急箱…0個〕

私邸の門から突入するムービーからゲームが幕を開ける。いきなり研究員がネイルに襲われているが、この研究員は助けることができない。セリフを聞いて進むだけ。

フローチャート

ネイルに襲われる研究員。頭に照準を合わせておく

▼

左からシリル登場 照準は中央のまま 頭に2発ぶち込む

▼

左、右に研究員を襲うシリル2体。左から順に倒す

▼

分岐ポイント

1.ムービーの段階で頭に照準を

スタート直後、ネイルに襲われる研究員と遭遇する。この研究員は助けることができない。まずはこのネイルを撃つことからゾンビ殺戮ゲームの幕は開くのである。

ポイントはムービー時にネイルの頭に照準を合わせておくこと。



2.ムービー中も照準は中央のまま

ネイルを倒した後、視点は倒された研究員の方へ移動する。つまり下を向くのだが、ここで照準をズラさないこと。視点が左斜め上方に移動するまで、そのまま中央に固定しておけば、襲いかかるシリルの頭に照準を合わせやすい。



3.左→右の順でシリルを倒す





分岐条件



2体のシリルに襲われる2人の研究員

左の研究員をシリルから救った

とにかく左の研究員を襲っているシリルを倒せば庭1に進める。その後、殺してもこちらのルートへ。

P.33へ

左の研究員がシリルに殺された

左の研究員がシリルに襲われるか、その最中に銃で撃ち殺してしまった場合、庭2へ進むことになる。

P.34へ

POINT 2

庭 1

〔■ 研究員…0人 ■ コイン…0枚 ■ 黄金のカエル…0匹 ■ 救急箱…0個〕

助け出した研究員のセリフを聞いた後、噴水に向かって一直線に進むことに。途中、左右画面端からサムが2体出現する。これらのゾンビを倒して噴水へ。

1.助けた研究員のセリフを聞く

シリルから助け出した左側の研究員から「この先に仲間がいる。助けてくれ」とのセリフがある。

このセリフが今後の目的をプレイヤーに明確にすることになるのである。そう、研究員を助ければ何かいいことがあることを。

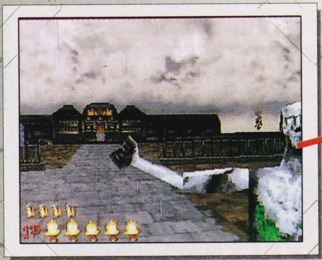


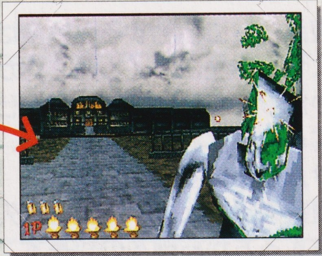
2.画面左端からサム登場





3.画面右端からサム登場





フローチャート

助け出した研究員のセリフあり

▼

左端にサム登場。分岐ポイントを過ぎた段階で照準を左端に合わせておき、手が見えたら撃ち続ける

▼

右端にサム登場。左側のサムを撃ち終わった段階で、照準を右端へ。手が見えたら連射

▼

噴水へ(P.35)

対処テクニック／出る前から照準を

このポイントでは左右からサムが突然登場する。普通に倒すのなら問題はないのだが、頭を狙うとなると話は別。最初から出る位置を予測して照準を合わせておかないと、撃つことは困難だろう。研究員を助けたら写真の照準の位置に視点を合わせておくと良い。



出現位置を予測しておく

POINT 3

庭 2

〔■ 研究員…0人 ■コイン…0枚 ■ 黄金のカエル…0匹 ■ 救急箱…0個〕

こちらは庭1に比べ遠回りになるルート。ゾンビの数が多いので一見得点を稼げそうだが、直前の研究員を助けた方が最終面で隠しステージに行けるので、得である。

フローチャート

研究員のセリフ

▼

左からネイルとサム登場。サムから

▼

左端にサム登場。奥にもサム1体

▼

画面変わって奥にサム2体

▼

サムとネイル。右のサムから撃つ

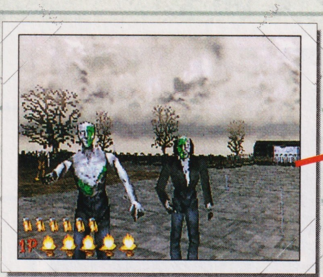
▼

奥にサム2体

▼

噴水へ(P.35)

1.左のサムから倒すこと

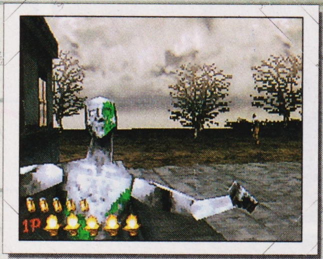




2.直前の2体を倒した直後、左端

直前の2体のゾンビを倒すと視点が左に切り替わり、突然左端からサムが襲いかかってくる。

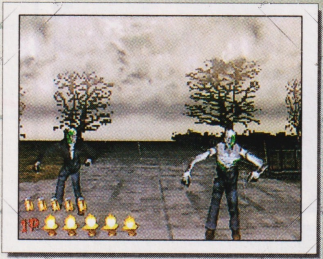
前の2体を倒したら左端に照準を合わせておくこと。そうすれば突然の来襲にも対応できる。余裕があれば奥にいるサムも倒す。



3.ここでもサムから倒すこと

視点が右に移動すると今度は右側にサム、左にネイルの2体が襲いかかってくる。先に攻撃を仕掛けてくるのは右のサム。当然、このサムから倒すこと。

複数のゾンビがいるときは先に攻撃する方から倒すのが基本。



対処テクニック／遠方のゾンビが増加

庭2のルートでは庭1では登場しないゾンビ(サム)が計3体登場する。今後もこのような遠方のゾンビが登場することがあるのだが、すべて倒すことが可能であることを忘れずに。1体倒せば80点加算されて、頭に命中すれば計200点も加算される。



遠方でもゾンビは撃てる

POINT 4

噴水（分岐アリ）

〔■研究員…1人■コイン…0枚■黄金のカエル…0匹■救急箱…1個〕

ソフィがさらわれるシーンのあるこの噴水地点では、初めて動物型のゾンビが登場する。このケンフィスは動きが機敏で狙いにくいため、注意が必要である。

1.ステップの中央を狙って撃つ

左右に動きまわるケンフィスは、ガンを振り回さずに、ステップの中央を狙って撃ち続けるのが良い。ケンフィスの方から弾に当たる。





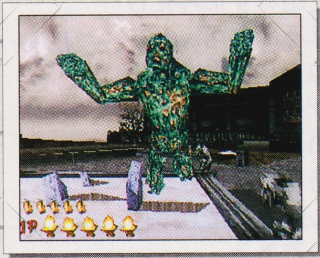
2.ムービー終了後、右端へ照準

ソフィがさらわれるムービー後、視点が右に移動した瞬間、２体のシリルが出現する。この２体のうち、右側のシリルはすぐに攻撃してくるので注意。あらかじめ右端に照準を合わせておき、見えた瞬間撃たないと非常に危険である。



3.飛び出す前から撃ち込む

シリル打倒後、左の噴水の方に視点が移動する。この噴水からはエビタン_aが突然飛び出してくる。回避するにはあらかじめ中央よりやや下の位置に照準を合わせて、撃ち込んでおくのが良い。タイミングが合えば頭を撃ち抜ける。



フローチャート

左のカベからケンフィス２体

▼

画面下からケンフィス１体

▼

ムービー後、右端にシリル２体登場

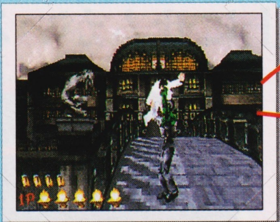
▼

噴水からエビタン_a

▼

分岐ポイント

分岐条件



橋の上でサイモンに抱えられている研究員

助け出すと橋へ進む

同時に救急箱も入手。ちなみに投げられる前に両方とも殺した場合も橋に進むことに。当然救急箱はなし。

P.36へ

橋の下に投げ飛ばされると水路へ

誤って銃で撃ってしまった研究員が橋の下に投げ飛ばされた場合も下の地下水路に進むことになる。

P.42へ

POINT 5

橋～玄関ホール（分岐アリ）

〔■研究員…０人■コイン…０枚■黄金のカエル…０匹■救急箱…０個〕

橋から玄関ホールへ向かうルート。モゥラー、ブエールなどの動物型ゾンビに、斧を投げるシリルが初登場する。遠方のサムも２体出現するので撃ちのがさずに。

フローチャート

橋の前
助けた研究員から
ライフアップ入手
橋へ進む

▼

死体をむさぼる
モゥラー５体登場
右下方から襲いか
かってくる

▼

橋の下からシリル
が斧を投げてくる
（２Ｐ時は２体）
右上にいるサムも
撃つことが可能
ドラム缶は無視

▼

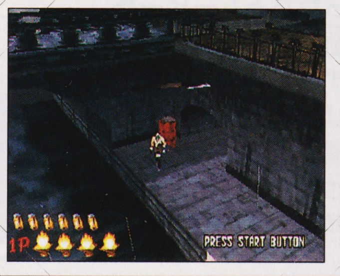
1.モゥラーは襲いかかる前に撃つ



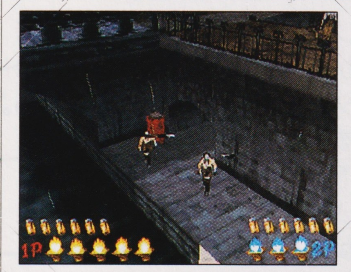
橋の上に死体にむさぼりつく５体のモゥラーが出現する。

時間が経つと襲いかかってくるモゥラーは、襲いかかる前に倒してしまうのがいい。動き出すと、画面下に移動するため、非常に狙いにくくなる。

2.斧を銃で撃ち落としながら狙う



橋の下に出現するシリルは、遠方から斧を投げつけてくる。この斧は銃で撃ち落とすことが可能。シリルは２本の斧を投げ終えた段階で奥の通路に逃げてしまう。スコアを気にしないのなら、無理にシリルを狙わずに斧だけ避けるのも可。ハイスコア狙いなら後で逃げるとき撃ってもいい。ちなみに２Ｐ同時プレイでは、シリルは２体で出現するのである。



対処テクニック／右上にサムがいる

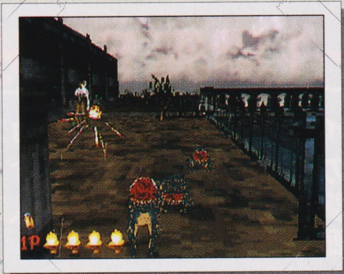


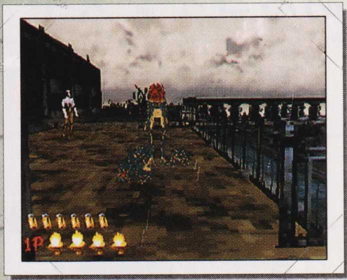
シリルの右上をよく見るとサムが１体うろついているのがわかる。このサムも攻撃してこないが撃つことは可能。シリルの方に視点が移動する際に、狙って撃つ。シリルと戦闘中、もしくは戦闘後では右の方に逃げていってしまうため、非常に狙いにくくなる。

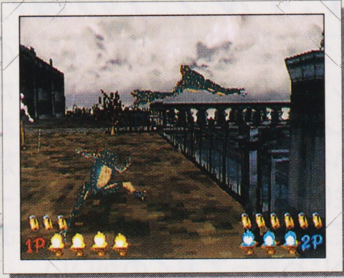
シリルを撃つ前に狙うこと

3.左奥にいるサムを撃ってから

玄関直前の階段途中で視点が右へ。右の水路からブエールが３体飛び出してくる（２Ｐ時は６体）。このブエールは襲いかかるまで多少時間があるので、先に左奥のサムを倒す。その後、左から順にブエールを。着地しているときが狙い時である。



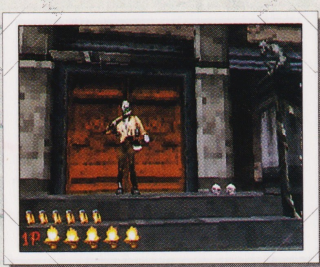




4.玄関前のシリルは階段を上ぼる前に

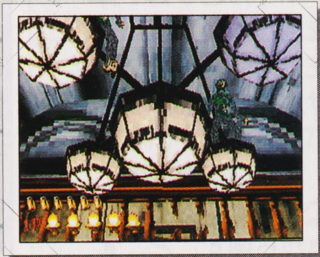
ここのシリルは階段を上ぼりきった瞬間に襲いかかってくるため、上ぼる前から頭をぶち抜いてしまった方が安全に進めるのである。

斧も投げつけてくるので注意。シリルを倒すとムービーとなり、いよいよ私邸に突入する。



5.シャンデリアの上では撃てず

トビラを開けるとすぐ、視点が上方に移動し、シャンデリアをつたってサルゾウが２体降りてくる。このときはまだサルゾウを撃つことができないので、リロードをしておくといいだろう。ちなみにこの直前でもコイン入手は可能。



フローチャート

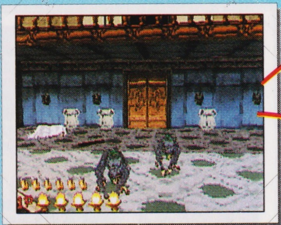
階段を上ぼると右からブエール３体(２Ｐ時は６体)奥にいるサムも撃つように

館入口前にシリル１体登場 階段を上ぼる前に撃たないと斧を投げてくる

シャンデリアに乗るサルゾウ２体 ここでは撃てず

分岐ポイント

分岐条件



２体のサルゾウが玄関ホールに出現

左のサルゾウを倒すと１階廊下へ

このサルゾウは他のサルゾウよりも体力が低く(?)、１発で倒すことができる。右のサルゾウを追って右へ。

P.38へ

右のサルゾウを倒すと２階廊下へ

右のサルゾウを倒すと左のサルゾウは左にある階段へ進む。それを追うように２階廊下ルートへ進むことに。

P.40へ

POINT 6
玄関ホール～1階廊下（分岐アリ）

〔■研究員…1人 ■コイン…1枚 ■黄金のカエル…0匹 ■救急箱…0個〕

右へ逃げたサルゾウはそのままどこかに姿を消す。以後、ホールで数体のゾンビを撃ち殺し、研究員を一人助けた後、中央のドアから1階廊下へ進むことになる。

フローチャート

サルゾウのうしろにある3つのツボのどれかにコイン（突入直後も可）

▼

サルゾウを追って右に向くとシリル1体とサム2体

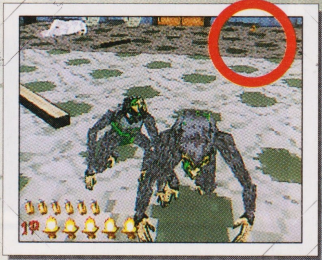
▼

左を見上げるとサルゾウに襲われている研究員
研究員の上にいる1体を倒してから襲いかかってくるサルゾウを倒す

▼

1.サルゾウの後ろにあるコイン入手

分岐条件になっている2体のサルゾウの後ろにある3つのツボ。これのどれかにコインが隠されている（あくまでもランダム。規則性はなし）。このコインはホール突入時でも入手可能である。あらかじめ撃っておくのがいい。



2.ネイル→サム2体の順で倒す

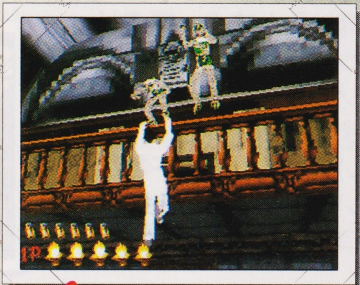




3.研究員を襲っているサルゾウから

ネイルとサム2体を倒した後、視点は左上方へ。そこにはサルゾウに襲われている研究員がいる。

まずは研究員の上に立っているサルゾウから倒すこと。するともう1体のサルゾウが下に降りてくる。降りる途中に狙うと研究員を撃つ危険大。下に降りた後、襲いかかってくるので、そのとき撃てばいい。ちなみにこの研究員を助けても救急箱は入手できず。





4.ドアを開ける前から狙っておく

斧でドアをこじ開けるシリル登場。完全に開くまで撃つことはできないが、この段階で頭の位置を想定し狙いを定めておこう。

ドアが空いた瞬間に射撃。遅れると斧の餌食になってしまうのですぐ打ち抜くこと。



5.三角飛びする前に撃つ

床に穴が空いた後、ふりかえると右窓からサルゾウが２体出現する。左右のカベを使って三角飛びをし、襲いかかってくる。飛ぶ前に撃て。





6.頭を１発撃って120点稼ぐ

サルゾウ打倒後、ドアの向こうからサイモンが突進してくる(２Ｐ時は２体)。ハイスコアルートを進む場合、このサイモンの攻撃を受けなければならないのだが、ただ受けるのではもったいない。そこで頭を１発撃っておく。これで120点加算。







フローチャート

１階廊下へ続く扉を斧で壊すシリル

▼

床に穴があく

▼

右窓からサルゾウ２体登場

▼

扉からサイモンが突進してくる（２Ｐ時は２体）ハイスコアルートを通る場合には頭を１発だけ撃っておくといい

▼

分岐ポイント

分岐条件



ドアから突進してくるサイモン登場

攻撃を喰らうと落ちて給水塔１へ

このときもちろん体力が１減る。全ハイスコアルートのなかで攻撃を喰らわなければ進めないのはここだけ。

P.45へ

サイモンを倒すと牢部屋２へ

落とされる前にサイモンを倒せば、画面左前方にあるドアから牢部屋に進入するルートへ進むことに。

P.56へ

最短

POINT 7

玄関ホール～２階廊下（分岐アリ）

〔■研究員…１人 ■コイン…１枚 ■黄金のカエル…１匹 ■救急箱…１個〕

左のサルゾウを追ってホールにある階段を上ぼる。シリル、モゥラー、サムを倒して研究員を助ければ２階廊下へ進むことに。最後は再びサイモンに落とされる分岐。

フローチャート

左の階段に逃げるサルゾウを追う

▼

階段の上にシリル１体登場（２Ｐ時は２体）

▼

死体をむさぼるモゥラー５体登場

▼

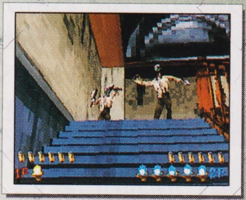
研究員を襲うサム２体登場
手前のサムを倒してから奥のサムを（奥にある箱のどれかにコイン）

▼

1.階段の上にいるシリルは斧投げ

サルゾウを追って階段を上ぼろうとすると、上にシリルが登場する。斧を投げてくるので注意が必要である。２Ｐ時は２体登場する。





2.再び死肉喰らうモゥラーが登場

ここにもモゥラーが５体登場する。階段のやや下の段で狙うため最初の橋にいたモゥラー群よりも幾分狙いやすい。ただしここでも飛びかかってくる前に撃ち殺してしまうのがいいことには変わりない。見えたらすぐに射撃。



3.襲っているのは奥のサム

階段を上ぼって右を向くと２体のサムに研究員が襲われている。襲っているのは奥のサムなので、先にそちらを倒しいところだが、手前のサムの攻撃が早いため、ダメージを受ける危険性が非常に高い。そこでまずは手前にいるサムから倒すようにすること。

ちなみに研究員を助けると救急箱をもらえる。あと奥の箱にコインがあることを忘れずに。





4.ドアを開ける前から撃っておく

2階廊下へと続くドアを開けると突然サルゾウが襲いかかってくる。攻撃をくらわないように、すぐ撃てる準備をしておくこと。

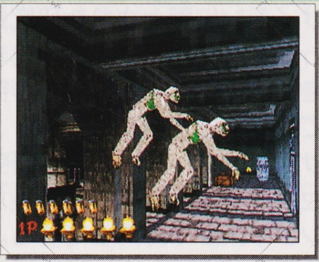
それでも心配な場合はドアが開く前から撃っておくといい。開いた瞬間に一撃与えられる。



5.サルゾウの後にサルゾウ2体

ドア直後のサルゾウを倒した後、左から2体のサルゾウが飛び出してくる。サルゾウが体勢を整える前に撃ち始めるのがいい。

最初に狙うのは左側。その後は交互に撃っていると、それほど苦労せずに倒すことが可能である。



6.ネイルを残して黄金カエルを入手

次はおなじみサムとネイルが出現する。サム→ネイルの順で出現するのでこの順番で倒せば問題はない。しかし、奥のツボに黄金カエルが隠されているため、是が非でも入手したいところ。そこでまずはサムのみ倒してしまう。素早く倒せばネイルが襲ってくるまで時間があるはず。この間にツボを連射し、黄金カエルを入手。その後、ネイルを倒せば、より確実に得点の高い黄金カエルを入手できるのである。直前のサルゾウ2体射撃時でも入手可。





フローチャート

ドアを開けた直後サルゾウ1体登場前から撃っておく

▼

左からサルゾウが2体飛び出す

▼

左からサムとシリルが1体ずつ登場(奥にある箱とツボのどれかに黄金カエル)

▼

ドアを開けるとサイモン1体登場

▼

分岐ポイント

分岐条件



ドアからサイモンが登場する

サイモンを倒すとビリヤード部屋へ

ドアを抜けてそのままビリヤード部屋に進む。2階廊下2ルートでもサイモンは登場するが分岐はなし。

P.62へ

攻撃を受けると中庭1－3へ

攻撃を受けると落とされて中庭1－3へ進む。中庭1－3の先はタル部屋1→タル部屋3を経てボスへ。

P.63へ

POINT 8

地下水路　1（分岐アリ）

〔■研究員…1人 ■コイン…1枚 ■黄金のカエル…0匹 ■救急箱…1個〕
橋から落とされた研究員を追って地下水路へ。そこから給水塔、水車小屋へと抜けるルートである。カゲオ、ブルボン、エビタンなど湿った場所を好むゾンビが出現。

フローチャート

投げられた研究員を追って地下へ

▼

突然右側からサムが1体突進

▼

ムービー後、階段からケンフィス1体が降りてくる
完全に降りてから撃つこと

▼

橋の上にシリル1体登場
斧を投げてくる（2P時は2体）

▼

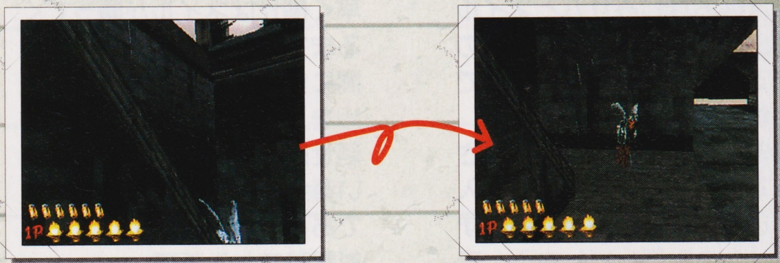
1.階段を降りるとすぐにサム突進

サイモンに落とされた研究員を追って階段を降りる。下に着き、右を振り向いた瞬間、サムが突進してくるので注意すること。

サム打倒後、ムービー。研究員のセリフを聞き終えると階段からケンフィスが1体降りてくる。



2.階段にいるときは撃てない



3.橋の上から斧が飛んでくる

ケンフィスを倒した後、水路を渡って向こう岸へ渡るのだが、途中橋の上からシリルが斧を投げてくる（2P時2体）。

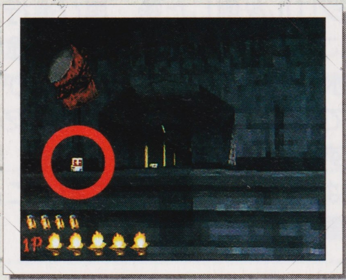
遠方にいるため、非常に狙いにくい。最低でも斧だけは弾くようにすること。2つの斧を投げ終えると逃げてしまう。スコアを増やしたい場合は、逃げ出すモーションに入った瞬間、無理に頭を狙うのをやめてとにかく倒すように。



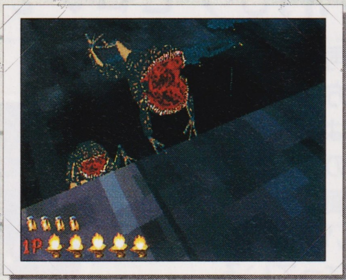
4.ドラム缶の救急箱を逃さないこと

水路を渡るとき、角に見えるドラム缶。これには救急箱が隠されている。決して逃さないこと（ブエール後でも入手可）。

対岸に着くと水路からブエール出現。最初に１体、少し間があり２体目、３体目は連続で襲ってくる。照準は左下で。



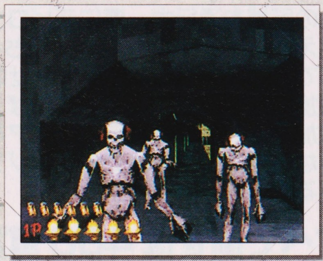




5.カゲオは落ち着いて頭を狙える

さらに奥に進むと今度はカゲオが３体登場する。このカゲオは遠目からゆっくりと近づいてくるので慌てる必要はない。落ち着いて左→右→左の順で倒せばいい。

この３体で頭を狙う練習をするのもいいだろう。



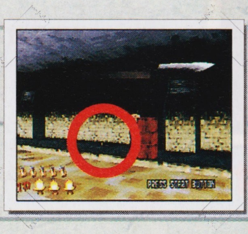
6.デビロン２体（２Ｐでは３体）登場



7.右を向くと対岸よりシリルが斧

斧を投げるシリル。やはり２本投げ終えると去ってしまう。ちなみにドラム缶のどちらかにコインが隠されている。シリルを倒す前に入手。





フローチャート

水路を渡るとき
ドラム缶に救急箱

▼

水路からブエールが３体登場
（時間差で）

▼

通路にカゲオ３体
（奥のガイコツは撃ってもムダ）

▼

ロード後、
上方からデビロン２体登場
（２Ｐ時は３体）

▼

右を向き、
ドラム缶にはさまれたシリル１体
（コインあり）

▼

フローチャート

水路から
エビタン _a が 1 体飛び出してくる

▼

右上方にデビロン 2 体登場
（2 P時は 3 体）
このとき上空を舞うデビロン 5 体を撃つことが可能

▼

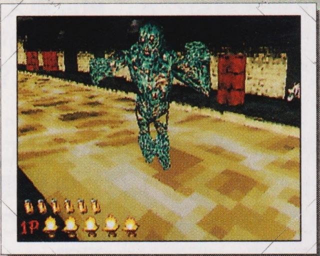
左の通路から
カゲオ 2 体登場
目の前に
ブルボン 1 体登場

▼

分岐ポイント

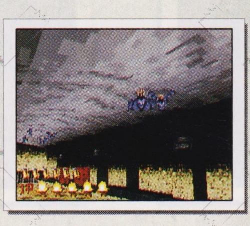
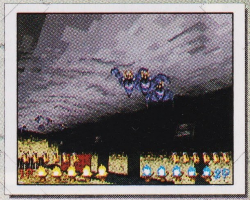
8.シリルを倒しても気を抜かない

シリルを倒した後、再び進行方向に視点が移動するが、その途中で水路からエビタン_aが飛びかかってくる。シリルを倒しても安心せずに、エビタンを倒すため、照準は常に中央に合わせておくことが重要である。



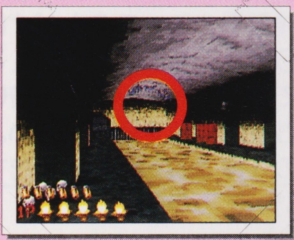
9.再びデビロン 2 体(2 P時 3 体)

再びデビロンが右上方から 2 体（2 P時は 2 体）来襲する。前のデビロンよりも画面上では下を飛んでいるので狙いやすくなっている。

対処テクニック／奥のデビロンも撃つ

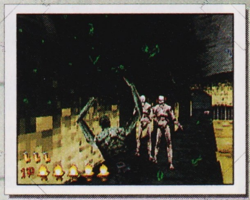
この区域を通行中、奥にデビロン群が見える。全部で 5 体おり、もちろんすべて撃つことが可能。1 体倒せば 80 点加算。つまり、すべて倒せば 400 点加算されるのである。スコアを稼ぐのなら見逃すことができないゾンビである。すべて倒せるように。



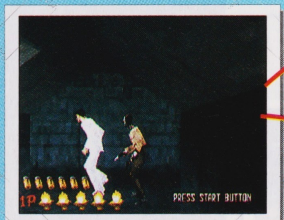
すべて倒せば 400 点加算

10.カゲオ 2 体を後回しにする

カゲオ 2 体が左のドアから出現するが、とりあえず見逃す。なぜなら手前の柱からブルボンが登場するのである。先にブルボンを倒してから。

分岐条件



シリルに襲われる研究員が 1 人

研究員を助けると地下水路 2 へ

研究員は右から現れる。それを追うようにしてシリル登場。撃ち殺せば研究員救出。ただし救急箱はなし。

P.54 へ

研究員が死ぬと給水塔 2 へ

銃で撃ってしまっても、シリルに襲われても結果は同じ。中庭 1 − 1 へ抜ける給水塔へと向かうことになる。

P.48 へ

POINT 9

給水塔１〜中庭１－１（分岐アリ）

〔■研究員…１人 ■コイン…０枚 ■黄金のカエル…０匹 ■救急箱…１個〕

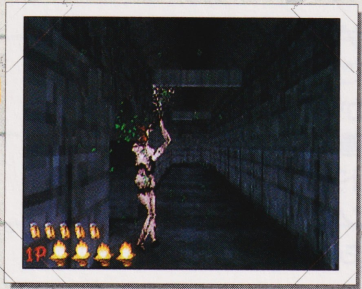
１階廊下から落とされた場所は給水塔（給水塔２から来るルートあり）。カゲオ、ブルボン、ナーメなど湿地を好むゾンビが多数登場する。塔を抜けると中庭１－１へ。

1.いきなりカゲオ×２＋１

１階廊下の穴から落ちた後、正面を向くとカゲオが２体いる。手前のカゲオはすぐに攻撃を仕掛けてくるのですぐに倒すこと。奥のカゲオはその後、リロードしてからでも十分間に合う。

カゲオを２体倒すと、今度は左奥の通路からカゲオ１体が登場。こちらも遠くにいるため、襲いかかるまで時間がある。ゆっくりと頭を狙って倒すことが可能。

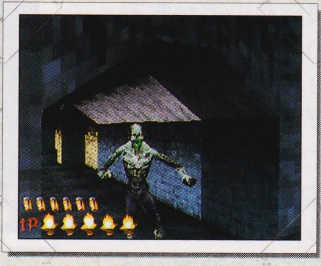




2.左を振り向くといきなりブルボン

最後１体のカゲオが登場した通路からブルボンが出現する。ただしブルボンは近づいて振り向いてから。走り寄り、突然殴りかかってくるので注意が必要である。

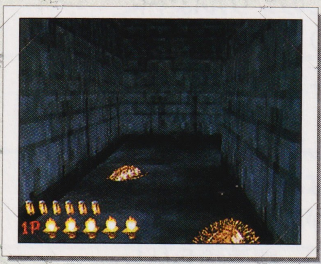
腕を撃ち落としてからでも良いが、最初から頭を狙うのがベスト。



3.給水塔２からここにつながる

通路の奥からナーメが２体、順番に襲いかかってくる。どちらも画面下ぎりぎりの位置から飛びかかってくるので、その前に、角にいる辺りで倒してしまうのがいい。

ちなみに給水塔２を通過するとこの地点で合流する。



フローチャート

穴から落ちると
目の前に
カゲオ２体登場
すぐに攻撃して
くる左から倒す

▼

２体倒した直後に
左奥の通路から
カゲオ１体登場

▼

左を向くと
ブルボン１体登場

▼

通路右奥から
ナーメが２体登場
（下方から攻撃）

▼

フローチャート

奥の通路のカベにナーメが大量に(左３束、右２束、上１束)

▼

左にふりむくとカゲオが１体襲いかかってくる(奥の木箱に救急箱あり)

▼

水中からエビタン_a登場

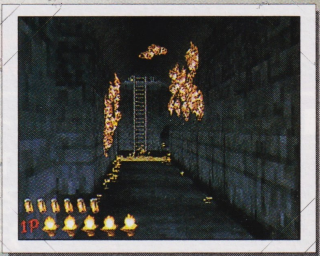
▼

はしごの上にシリル１体登場(２Ｐ時は左右に２体登場)斧を２本投げ終わると下に降りる

▼

4.カベにへばりつくナーメ群は６発

２体のナーメを倒した後、通路を右に曲がると奥にナーメの集団がいる。このナーメ達は動かずに遠くから粘液を飛ばしてくる厄介なゾンビ。左に３束、右に２束、上に１束で固まっている。すべて倒すと先に進むのである。



5.連射で後ろの救急箱も取る

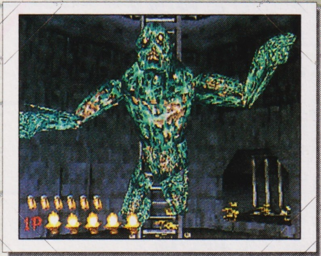
カゲオの向かって右斜め後ろにある箱には救急箱がある。連射で倒しながら入手すること。カゲオの攻撃は左、右、両手殴りをランダムで。





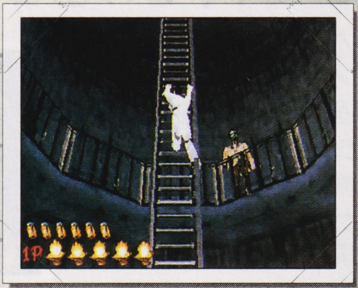
6.はしご前でエビタン_aが飛び出す

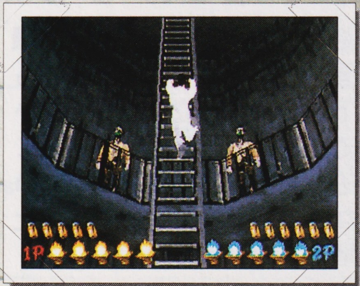
カゲオを倒すと中庭につながるはしごへ進む。しかしその前に、水中からエビタン_aが出現。カゲオで連射した場合は、移動中にリロードをしておくこと。ここのエビタンは出現したのを確認してからでも十分間に合う。



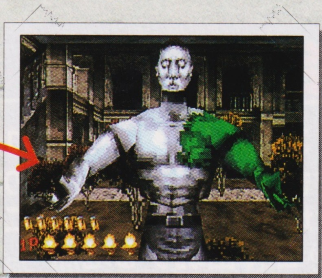
7.シリルは下に降りてくる

はしごを見上げると研究員の姿がある。その向かって右隣にシリルが（２Ｐ時は両サイドに）。こちらに気が付くとシリルは斧を投げつけてくる。そして２本投げ終えると通常であれば逃げ出すのだが、ここのシリルは下に降りてきて殴りかかってくるので注意する。下に降りる前に倒してしまうこと。ちなみにここの研究員が襲われることはない。救急箱もなし。





8.ドアを開ける前に撃つ準備

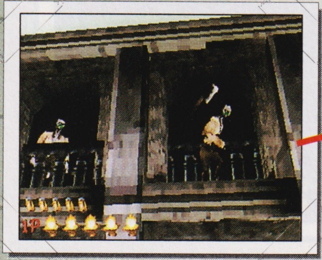



9.左のネイル、右のサムの順で

サイモンを倒すと視点は左へ。すると今度はネイルとサムが順番に襲いかかってくる。もちろんネイルから倒し、次にサムを。倒した後は視点が上になり、バルコニーの上のシリルを倒すことになるので、リロードをしておく。

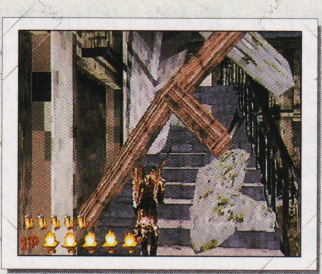


10.右→左の順で登場




11.ガレキの下を通る瞬間がチャンス

ガレキの下から出現する２体のケンフィス。通常は左右にステップを踏みながら現れるケンフィスも、このガレキの下を通るときだけステップをきれない。直進で来るこの箇所が射撃ポイントとなる。ケンフィスはガレキで倒すも可。



フローチャート

ドア直後
サイモン１体登場

▼

左にふりむくと
ネイルとサムが
１体ずつ登場
ネイルから倒す

▼

上方バルコニーに
シリル２体が
右から順に登場

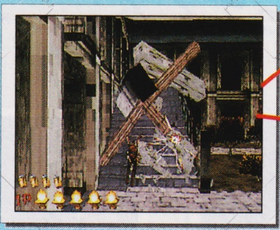
▼

階段のガレキの奥
からケンフィスが
２体登場

▼

分岐ポイント

分岐条件



階段に積み上げられたガレキの前

素通りすると中庭１－２へ

ケンフィスを倒した後、そのままでいると右を向き、さらに中庭を進むルートをとる。射撃時に壊さぬよう。

P.49へ

ガレキを壊すと２階廊下2へ

右側にある岩を撃つとガレキを壊すことが可能。他の場所をいくら撃っても壊れないので注意すること。

P.51へ

POINT 10

給水塔 2

〔■ 研究員…０人 ■ コイン…０枚 ■ 黄金のカエル…０匹 ■ 救急箱…０個〕

地下水路の研究員を救助できなかった場合、この給水塔２に来る。位置的には給水塔１の前に当たる。ここを抜けると給水塔１のナーメが２体出現する地点へ。

フローチャート

研究員のセリフ後ふりむくとブルボン２体、エビタン _a3 体が登場

▼

右へふりむくとブルボン１体登場

▼

さらに右へふりむくとカゲオ１体登場（２Ｐ時は２体）

▼

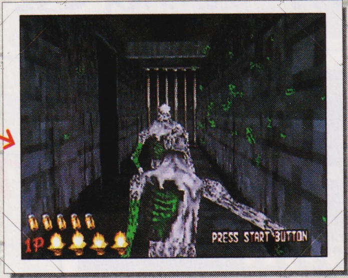
給水塔１のナーメ２体登場場所へ（P.45）

1.数は多いが順番に撃っていけば楽

研究員死亡後、右を向くとブルボン２体にエビタン３体、計５体のゾンビが待ちかまえている。数こそ多いけれど、体力の高いゾンビはいない。抜けるだけなら連射で簡単に倒せるのである。スコアを稼ぎたいのなら、すべて頭を狙って撃つのも楽。







2.給水塔１のブルボンとは逆

おそらく給水塔１に出現するブルボンと同じもの。ただしこちらは右を向いたときに出現するので角度がやや違っている。

攻撃パターンは同じなので、対処法も同じ。頭を狙うことも十分可能である。



3.カゲオが襲いかかってくる

今度はカゲオが襲いかかってくる。それほど突然でもないので狙いを定めて撃てば問題ない。２Ｐでは２体出現するので注意すること。





POINT 11

中庭 1－2

〔■ 研究員… 1 人 ■ コイン… 0 枚 ■ 黄金のカエル… 0 匹 ■ 救急箱… 0 個〕

中庭1の後半部分。サム、ネイル、シリルと代表的なゾンビにサムソン、サイモンなどの中級ゾンビ、そしてケンフィスと短い区域ながらゾンビが多種出現する。

1.確実に頭をぶち抜いていく






2.サム＆ネイルよりも体力高し

ネイルとサムが3体連続で登場した後、シリルが左通路から出現する。ゾンビ紹介のところでも述べたようにシリルの方がサム＆ネイルよりも体力は高い。だから同じ感覚で撃っていると、なかなか倒れなくて攻撃を喰らってしまう。



3.再びサムとネイルがゆっくり登場




フローチャート

ガレキを壊さずに右へふりむく

▼

ネイル２体とサム１体が登場
ネイル→サム→ネイルの順で確実に頭を狙えば得点が稼げる

▼

左からシリル登場
斧で攻撃される前に頭をぶっ飛ばす

▼

サムとネイルが１体ずつ順に登場

▼

フローチャート

**左の小屋から
チェーンソー片手
にサムソン登場
弾をはじかれても
頭を狙い続けるの
が得点を稼ぐコツ**

▼

**2階のバルコニー
にぶらさがる
研究員を襲う
サイモン1体登場
研究員を撃たない
ように上方から
狙うといい**

▼

**ケンフィスが左右
にわかれて
2体登場
右側に行く
ケンフィスに注意**

▼

4.小屋からいきなり襲いかかる

ネイルを倒した後、やや左を向くと突然小屋からサムソンが出現する。チェーンソー持ったサムソンには弾を弾かれやすい。全弾撃ち込むつもりでいかないと攻撃を喰らってしまう。直前のネイルを撃ったらリロードする。それほど時間はないので素早く。サムソンを倒してしまえば次のサイモンまでは時間がある。全弾ぶち込んでもリロードの時間は十分ある。





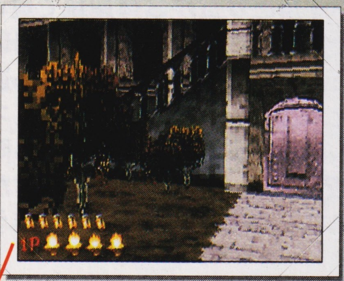
5.上方から狙えば撃ちやすい

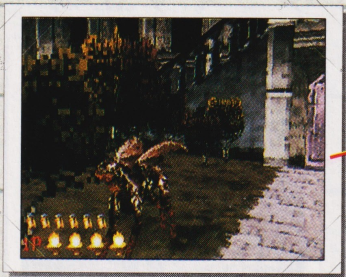
研究員がバルコニーでサイモンに襲われている。襲われて落とされるまでには多少時間がある。そこで無理に横から狙うのではなく、上から様子をうかがいながら（撃ちながら）狙うのが最も安全な方法。少しずつ照準をずらしながら。



6.右画面外に逃げるケンフィス注意

タル部屋1へ続くドアの前。左の植え込みからケンフィスが2体出現する。そのまま撃っていれば1体は簡単に倒せるだろう。問題は残りの1体。撃ち逃すと、右側の画面外に逃げ去り、視点が移動した瞬間襲ってくるのである。撃つ準備を。







POINT 12

2階廊下2

〔■研究員…0人■コイン…0枚■黄金のカエル…0匹■救急箱…0個〕

ガレキを壊してくる2階廊下。ビリヤード部屋へ続くこの短い廊下にはそれほど倒すのが難しいゾンビはいない。しかしこの後の救急箱を考えればノーダメージで。

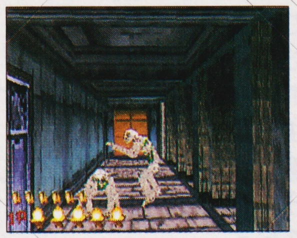
1.確実に狙って撃てるサム

階段を上ぼると、奥からサムが1体突進してくる。近くからいきなり襲ってくるわけではないので、落ち着いて狙いを定めてから撃つことが可能なはずだ。スコアをアップするなら当然頭を狙ってぶち抜くのがいいだろう。



2.攻撃態勢に入る前に撃つ

サムを倒して右に進むと、右側からサルゾウが2体飛び出してくる。攻撃に入ると厄介なサルゾウ。体勢が整う前から撃ち始めれば、素早く倒すことが可能である。飛び込んできた瞬間から撃ち始めること。交互に撃つのが基本。



3.このサイモンは分岐なし

P.41で述べたサイモンと同じサイモンがここにも登場する。しかしこちらは攻撃を喰らっても分岐しない。中庭に行こうとしてもこちらのルートでは行けないのである。躊躇せずに素早く倒すことだけ考えて弾を撃つこと。



対処テクニック／ガレキで倒す

中庭でガレキの下から登場するケンフィスを、ガレキを使って倒すことができる。ケンフィスが通り過ぎる瞬間にガレキを破壊。するとケンフィスは落ちてきたガレキの下敷きになって死亡するのである。タイミングさえ合っていれば2体同時に倒すことも可能。



2体倒すこともできる

フローチャート

ガレキを壊して階段を上ぼる

▼

奥からサムが1体登場する

▼

右に進むと右の窓からサルゾウが2体飛び込んでくる

▼

ドアを破壊してサイモン1体登場(分岐なし)

▼

ビリヤード部屋へ(P.62)

POINT 13

タル部屋１

〔■研究員…０人 ■コイン…０枚 ■黄金のカエル…０匹 ■救急箱…０個〕

中庭から進むことができるタル部屋１。その名の通り、タルがあちこちにあり、タルを投げつけるサイモンまで登場する。分岐はなく、タル部屋３へとつながる。

フローチャート

ドアを開けた直後サルゾウ１体登場ドアが開く前から撃ち込んでおく

▼

通路を進み左を向いた直後シリル１体が襲いかかってくる画面中央よりやや下方を撃ち込んでおくといい

▼

うしろをふりむくと左からサム１体登場

▼

1.ロード画面の段階で撃っておく

ドアを開けた瞬間、サルゾウが襲ってくることがある（サルゾウの行動はランダムであるため、予測不能）。これに対抗するにはドアが開く前、つまりロード中からドアを撃っておく（実際には撃てないのでトリガーを引いておくことになるのだが）のがいい。

１発当たってしまえばあとは簡単。落ち着いて狙えば頭も十分にぶち抜けるはずである。





2.T字路で左を向くとシリル登場

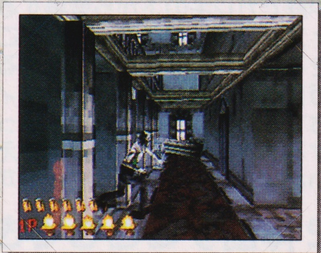




3.画面左奥から走ってくるサム

シリルを撃った後、右回りにふりかえると、今度は左奥の通路からサムが走り寄ってくる。

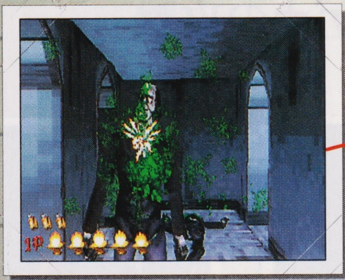
特別な攻撃をするわけではないので、注意すべき点は特にない。後ろのツボにアイテムはないので、サムのみを狙えばいい。



4.出現は右が先、倒すのは左から

サムが飛び出したところに近づき左を見ると、左右２カ所ある奥通路からネイルがそれぞれ１体ずつ出現。右から出現するが、攻撃は左から。２体を倒すと、手前からサムが殴りかかってくる。あわてず頭を狙って倒すように。







5.視点が移動しても照準はそのまま

ネイル２体とサム１体を倒した後、先に進むと行き止まりになっている。そこで視点は上へ。するとシリルがいきなり斧を投げてくる。視点が移動する時に照準もつられて上げる必要はない。そのまま中央にしておけばいい。



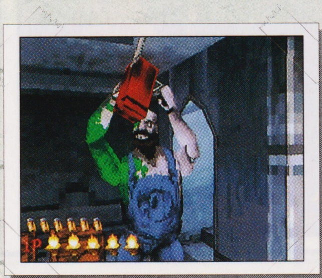
6.ドラム缶を投げさせないように

サイモンが上の階からドラム缶を投げつけようとしている。そのままでは投げられてしまうので、投げる前に倒すのが望ましい。手を狙うか頭を狙って撃つこと。もし投げられてしまったら、弾を５発撃てば破壊できる。



7.とりあえず左手を撃てば攻撃中断

サイモンを倒すと視点が下へ。すると目の前にチェーンソーを持ったサムソンが現れる。右手を撃って攻撃を阻止したいがそれは不可能。とりあえず左手を撃てば攻撃は中断するので、左手と頭のラインを狙って撃つようにする。



フローチャート

左を向くと
ネイル２体登場
右から倒す

▼

ネイル２体を倒した後、左の部屋からサム１体登場

▼

上を向いた瞬間
シリルが斧を
投げつけてくる

▼

左を向くと
サイモンが
タルを投げつける

▼

下を向くと
サムソン１体登場

▼

タル部屋３へ
(P.64)

POINT 14

地下水路２～牢部屋１

〔■研究員…０人■コイン…１枚■黄金のカエル…０個■救急箱…０個〕

研究員を助けた後、水車部屋からはしごを上ぼって牢部屋に抜けるルート。湿地が好きなカゲオやエビタン_a、そしてブエールなどが出現。アイテムはコインのみ。

フローチャート

カゲオとブルボンが順に登場
カゲオから倒す

▼

カゲオが２体登場
右のカゲオから順に倒す
(奥の箱には何も入っていない)

▼

水車手前左奥からエビタン_a登場
水車の上にブエールが１体
撃ち落とすことも可能

▼

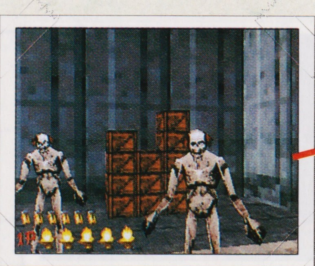
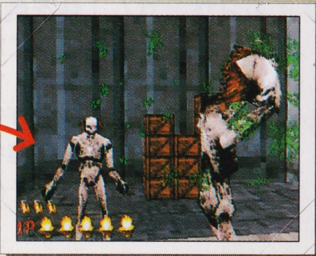
1.振り向くと突然カゲオの攻撃

研究員を助けると逆側に進めとセリフがある。そのままふりかえるとカゲオ、そしてブルボンと連続で攻撃が。もちろんカゲオから倒す。



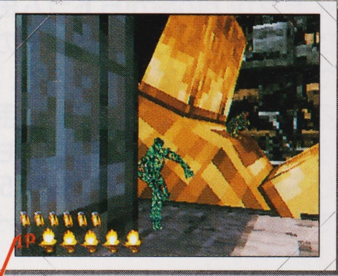
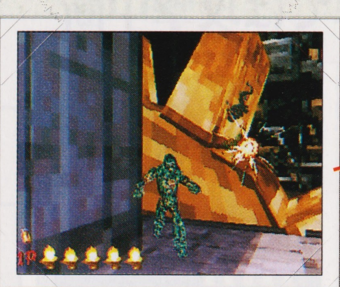
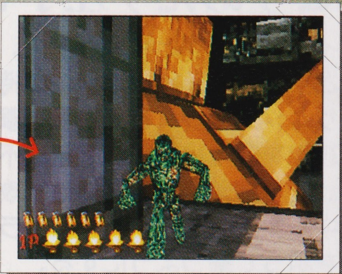


2.奥の箱は壊す必要なし

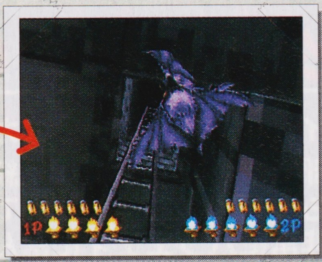
3.水車の上にいるブエール出現

２体のカゲオを倒した後、左の通路からエビタン_aが登場する。突進してくるため、エビタンに神経が集中してしまうが、実はこのとき後ろの水車の上をブエールが横切るのである。無視しても何ら問題なく進むが、スコアを稼ぐなら狙うべき。

4.デビロン2体（2Pでは3体）登場





5.顔は違うとも中身はサム

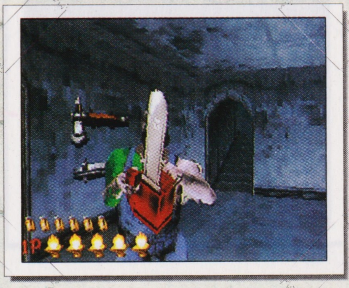
牢部屋の中に突入してすぐ、顔の変わったゾンビが4体登場する。一見新種のように見えるが中身はサム。順番に倒していけばいい。

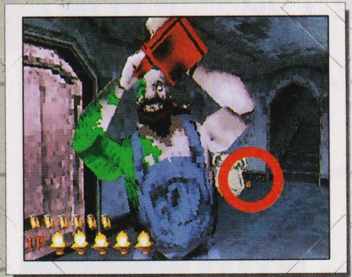




6.うしろのツボのどれかにコイン

サムの集団を倒して右を向くと、サムソンが登場。チェーンソーを振り回して近づいてくる（2Pでは2体)。遠くから近づいてくるのであせらず狙えば倒すのは楽。倒した後、うしろのツボにあるコインを入手（牢部屋2の段階でも入手可）。

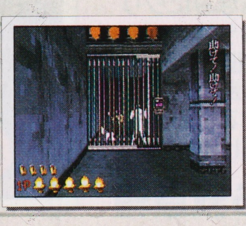






7.うしろからサイモンが来る

研究員が閉じ込められている牢屋の前に行くと、研究員が「うしろ」と声をかける。振り向くとサイモンが。セリフと同時に撃ち始める。





フローチャート

はしごの上から
デビロン2体登場
(2P時は3体)

▼

ムービー後
顔の違うサムが
4体登場する

▼

サムを倒し
右を向いた直後
サムソンが登場
(2P時は2体)
うしろのツボには
コインがある

▼

牢屋に近づいた後
ふりむくと
サイモン1体登場

▼

牢部屋2(牢屋前)
(P.56)

POINT 15

牢部屋２～タル部屋２（ボスへ）

〔■研究員…３人 ■コイン…３枚 ■黄金のカエル…１匹 ■救急箱…２個〕

牢部屋から中庭２、タル部屋、そしてボスへと続くルートである。ハイスコアでも最短でもないルートではあるが、ゾンビ、背景共々、非常にバラエティに富んでいる。

フローチャート

顔の違うサムが５体連続で登場する（牢部屋１経由では登場せず）

▼

牢屋のカギを壊し（銃で撃つ）奥で斧をふりあげているシリル１体から研究員２人を救助する（手前の研究員のみ救助すればライフアップ）

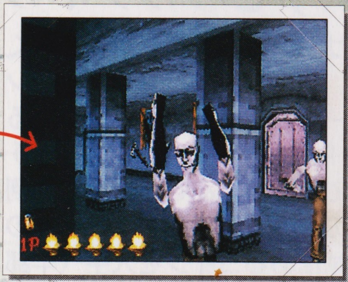
▼

1.突入ルートが違うと出現数も変化

１階廊下から来た場合のみ出現するサム５体。牢部屋１で紹介した４体と同じゾンビであるが、突入するルートにより数が増えている。さらに牢部屋１経由では出現したサイモンも登場しない。この５体を倒すとそのまま牢屋に向かうことになる。

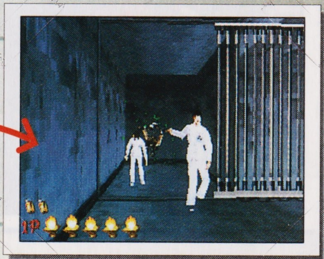






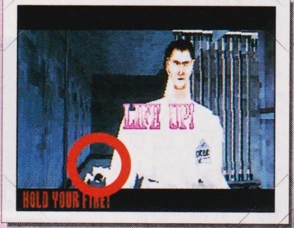
2.カギを撃つ（牢部屋１ルート合流）





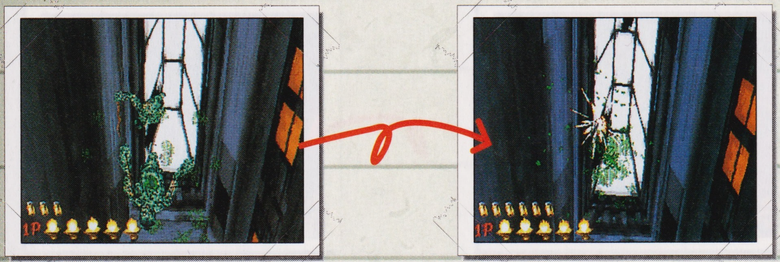
対処テクニック／最低でも前は救助

カギを撃つと牢が開き、２人の研究員を助けることができる。ちなみにシリルはうしろの研究員から襲う。すばやく助けないと２人救助は困難だが、最低でも手前の研究員だけは助けること。そうすれば救急箱を入手することができるのである。うしろは逃げるだけ。



手前の研究員から救急箱

3.エビタン_bは左から倒す



4.うしろのツボにコインあり

サムソン登場シーン。うしろのツボにコインがあるのを忘れずに。ちなみにこのコインは５体のサムが登場するシーンでも入手可能。

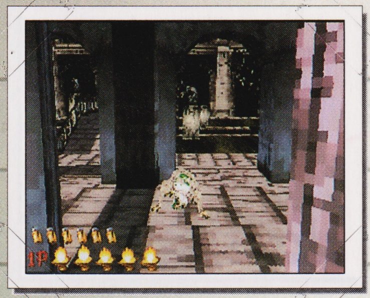


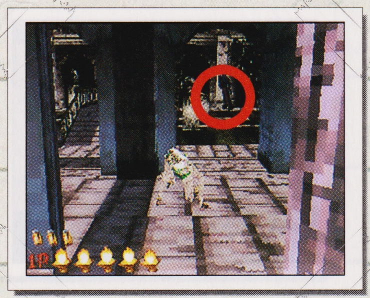


5.1階廊下経由のみ奥にサム出現

サムソン打倒後、ドアを開けるとサルゾウが襲いかかってくる。いきなりというわけではないので、開いてから狙えば問題なし。このときうしろにいるサムも撃つと得点をアップできる。

実はこのサム、１階廊下経由でしか出現しない。つまり水車部屋から牢部屋１を経由してここにたどり着いた場合には出現しないのである。だから牢部屋１から来た場合には、サムを待つ必要なし。すぐにサルゾウを倒して先に進むのが賢明である。





6.サムを１体残してコイン入手

ネイルとサム２体が登場するシーン。奥のツボにコインがある。全員倒してしまうと進んでしまうので、サムを１体残し、コインを入手。





フローチャート

上空からエビタン_bが２体落下する

↓

目の前にサムソン１体登場
奥のツボにコイン
（５体のサム登場シーンで入手可）

↓

中庭２へ

↓

サルゾウ１体登場
（１階廊下経由のみ奥にサムが登場する）

↓

ネイル１体、サム２体が登場
奥にコインあり

↓

フローチャート

ネイルとサム２体
打倒後、右側から
サイモン１体登場
突進してくるので
注意すること
直前のコインは
サムを１体残した
状態で入手

▼

橋の上に
モゥラー２体登場
距離があるので
あわてずに撃つ

▼

左から
サイモン１体登場

▼

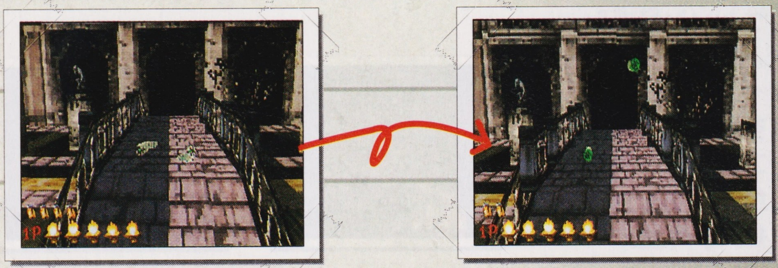
橋の上に
モゥラー４体登場
飛びかかってくる

▼

7.右からサイモンが突然襲う



8.２体のモゥラーは飛びかかる前に



9.左の柱の影からサイモン１体

２体のモゥラーを倒して左を向くと、左の柱の陰からサイモンが１体出現する。あわてて出てきたのか、こちらを向くまでに少々時間が。そこを狙って頭をぶち抜く。割と容易に頭を２発ぶち抜くことができるので、確実にスコアを稼ごう。

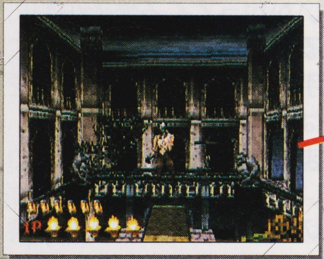


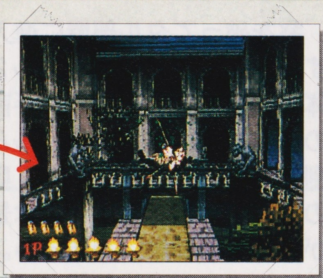


10.今度は橋の上にモゥラー４体



11.遠方からシリルが斧

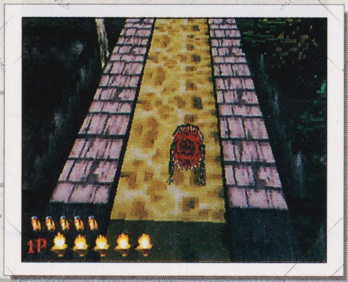


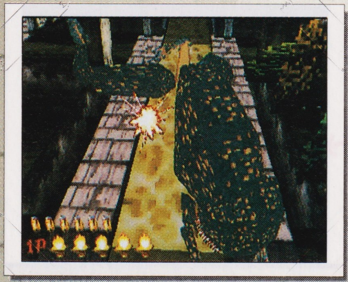


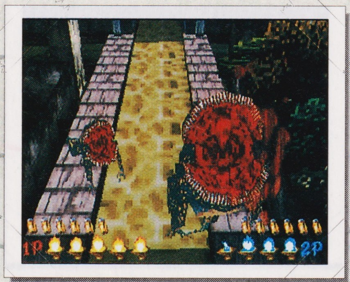
12.最初は水中、次は左の草陰から

シリルを倒して下を向くと、水中からブエールが飛び出してくる。最初は正面の水中から１体。次は左の草陰から１体（２Ｐ時は２体。よって２Ｐ時の合計は３体）飛び出してくる。

最初の１体は見えているが、次の１体は見えないので注意。

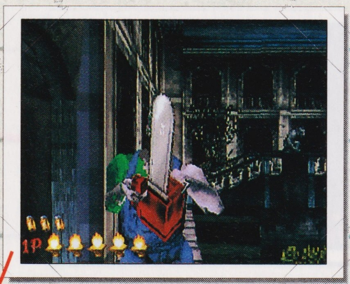


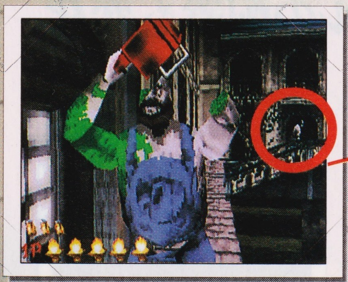




13.左からサムソン、奥にサム

橋を渡ると今度はサムソンが襲いかかってくる。このときよく見ると奥にサムの姿が。これも撃つ必要はないが、スコアアップのためには撃っておきたい。サムソンの左手を撃って攻撃を止めてから狙うのがいい（左手と同じラインにサムはいる）。







フローチャート

遠くの橋から
シリルが斧を
投げつけてくる

下を向くと
ブエールが
水中→左側と
時間差で２体
登場する
（２Ｐ時は３体）

左を向くと
サムソン１体登場
奥にいるサムを
倒してから
倒すといい

窓を壊して
タル部屋２へ
突入する

フローチャート

タル部屋１→
タル部屋３の
ルートとは
違う方向から進入

▼

サム１体と
ネイル２体が登場
手前のサムから
順に倒していく

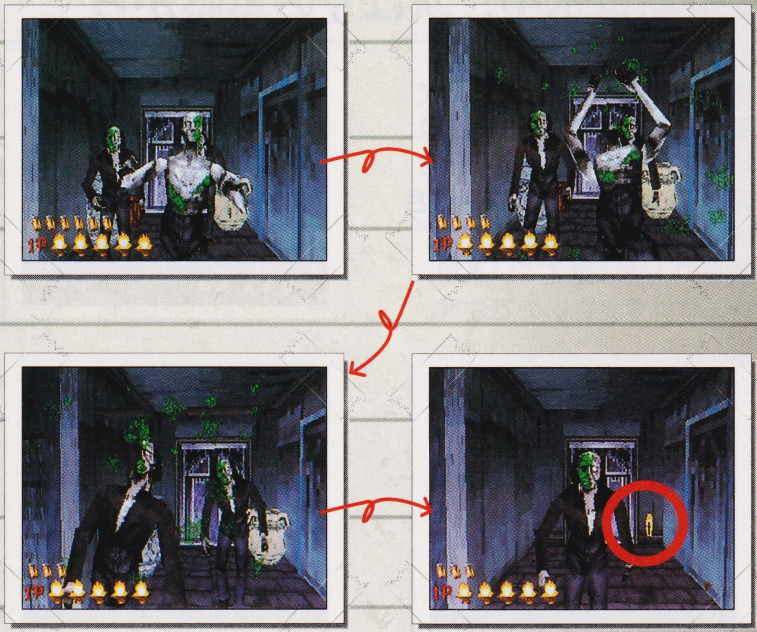
▼

ネイルとシリル
それぞれ１体ずつ
に襲われる研究員
ネイル、シリルは
柱の陰から登場
（タル部屋１→
タル部屋３、もし
くはビリヤード
部屋経由ではある
タルはない）

▼

14.ネイル１体を残して黄金のカエル

窓を破ってタル部屋に進入すると、サム１体とネイル２体が待ちかまえている。手前のサムからネイル→ネイルと倒していけば問題ないが、奥のツボにある黄金カエルは是が非でも取りたいであろう。そこでネイル１体を残して、襲いかかってくるまでの間に取るのがいい。時間を稼ぐには手前のサムとネイル１体をすばやく倒すことになるが、あまりあせると全員倒しかねない。全員倒すとすぐに画面が切り替わってしまうので注意。素早く的確に倒すこと。

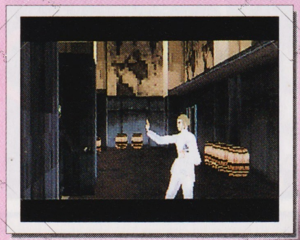


15.ネイルはすばやく倒さないと危険



対処テクニック／タルの配置も変化

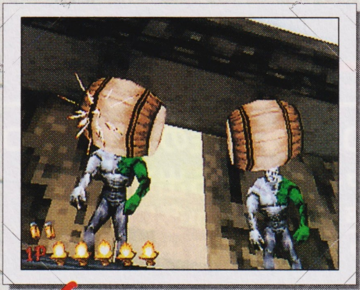
このタル部屋にいる研究員の場所には中庭２から来るルート以外にタル部屋２、ビリヤード部屋と３ルート存在する。タル部屋２とビリヤード部屋から来る場合は救急箱の入ったタルがあるのだが、中庭２からくる場合のみない。ルートによりタルの配置も変化する。



ルートによってアイテム減

16.タルを撃ってからあわてず倒せる

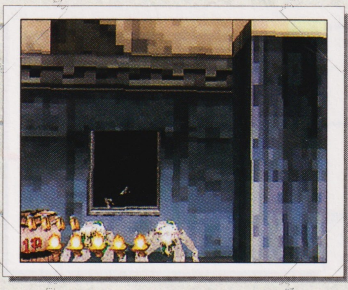
タルが落ちるムービー後、上を向くとサイモンが２体いる。両方ともタルを投げてくるのでまずはそれを撃つこと（１発で破壊）。そうすればサイモンは攻撃できなくなる。あとはあわてず狙いを定めて撃てばいい。ただし、時間が経つと左を向いてしまう。スコアを稼ぐなら素早く頭を狙って。クリアを目指すなら、見逃しても次へ進んでも構わないのである。

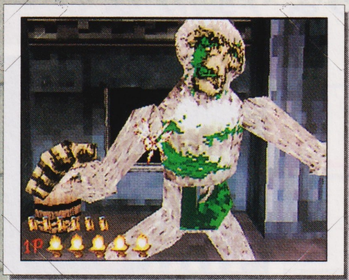


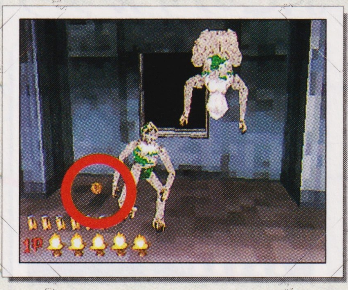


17.左奥のコインを狙いながら

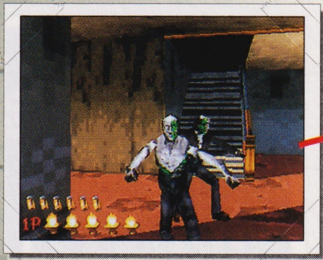
タル部屋を抜ける直前、窓から２体のサルゾウが出現する。このとき左奥に見えるタル。実はこの中にもコインがある。２体のサルゾウの場合、交互に撃つのがセオリーだが、ここでは２体同時に攻撃し、ひるんでいる隙にコインを取るようにする。

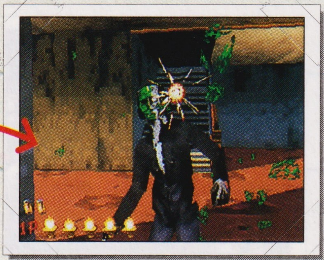






18.突進してくる順番で撃つ





フローチャート

タルが落ちるムービー

↓

上方に
サイモン 2体登場
タルを投げつけてくるので注意
（ちなみに倒さなくても通過可能）

↓

辺りを見回した後
窓から
サルゾウ 2体登場
（左奥のタルにコインあり）

↓

ドアを抜けると
奥の通路から
サムとネイル登場

↓

ボスへ（P.66）

POINT 16

ビリヤード部屋

最短

〔■研究員…1人■コイン…0枚■黄金のカエル…0匹■救急箱…0個〕
ビリヤード部屋では例えばビリヤード台から出現したり、本棚から出現したりと障害物を使うケースが多い。出現するのがゾンビか？　研究員か？　よく見極めること。

フローチャート

ビリヤード台の陰からネイル登場
左→正面に突進

左奥のビリヤード台の陰から研究員登場
撃たないように注意すること

右へ進むと正面の窓からサルゾウ2体登場

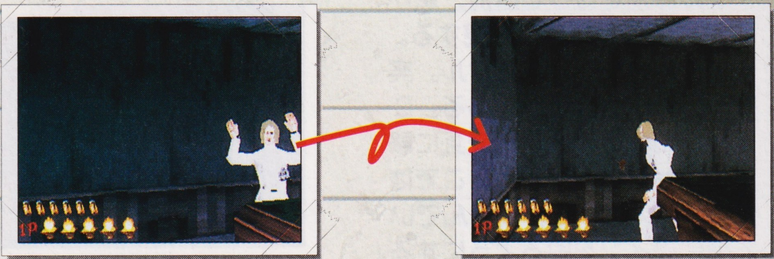
ビリヤード台の陰からサム登場

1.最初に現れるのはネイル

ビリヤード部屋では、ビリヤード台から誰かが姿を現すケースが3回ある。最初はネイル。次が研究員。そして最後はサム。最後のサム以外は出現してから移動するまで多少時間がある。良く見て誤射のないように。



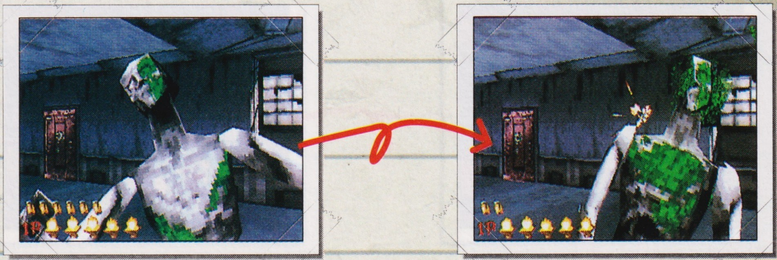
2.次が研究員（救急箱なし）



3.このサルゾウはあまり動かない

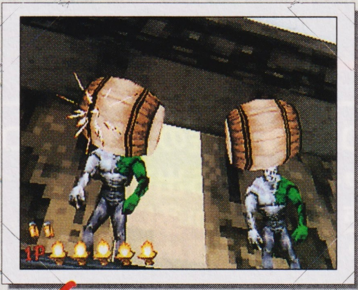


4.最後はサムが台から現れる



16.タルを撃ってからあわてず倒せる

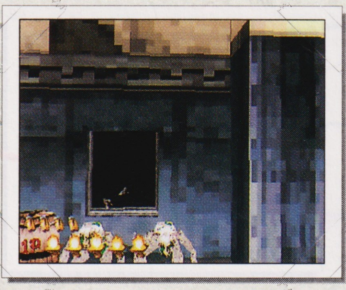
タルが落ちるムービー後、上を向くとサイモンが２体いる。両方ともタルを投げてくるのでまずはそれを撃つこと（１発で破壊）。そうすればサイモンは攻撃できなくなる。あとはあわてず狙いを定めて撃てばいい。ただし、時間が経つと左を向いてしまう。スコアを稼ぐなら素早く頭を狙って。クリアを目指すなら、見逃しても次へ進んでも構わないのである。

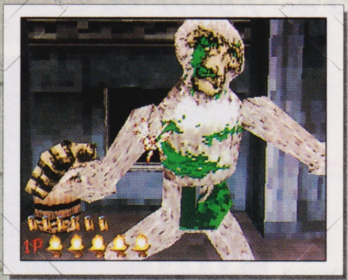


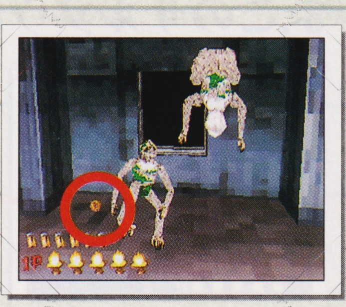


17.左奥のコインを狙いながら

タル部屋を抜ける直前、窓から２体のサルゾウが出現する。このとき左奥に見えるタル。実はこの中にもコインがある。２体のサルゾウの場合、交互に撃つのがセオリーだが、ここでは２体同時に攻撃し、ひるんでいる隙にコインを取るようにする。

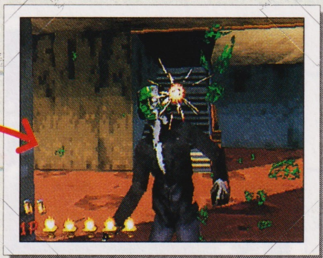






18.突進してくる順番で撃つ





フローチャート

タルが落ちるムービー

▼

上方に
サイモン２体登場
タルを投げつけてくるので注意
（ちなみに倒さなくても通過可能）

▼

辺りを見回した後
窓から
サルゾウ２体登場
（左奥のタルにコインあり）

▼

ドアを抜けると
奥の通路から
サムとネイル登場

▼

ボスへ（P.66）

POINT 16

ビリヤード部屋

〔■ 研究員… 1 人 ■ コイン… 0 枚 ■ 黄金のカエル… 0 匹 ■ 救急箱… 0 個〕

ビリヤード部屋では例えばビリヤード台から出現したり、本棚から出現したりと障害物を使うケースが多い。出現するのがゾンビか？　研究員か？　よく見極めること。

フローチャート

ビリヤード台の陰からネイル登場
左→正面に突進

左奥のビリヤード台の陰から研究員登場
撃たないように注意すること

右へ進むと正面の窓からサルゾウ 2体登場

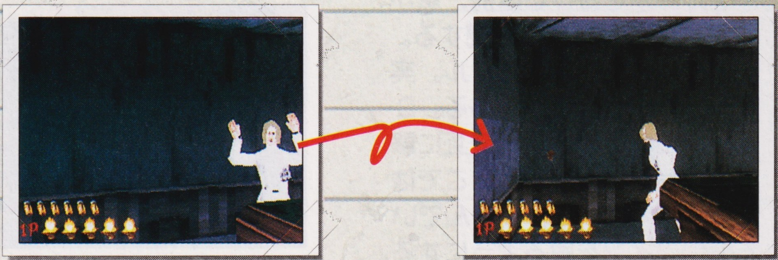
ビリヤード台の陰からサム登場

1.最初に現れるのはネイル

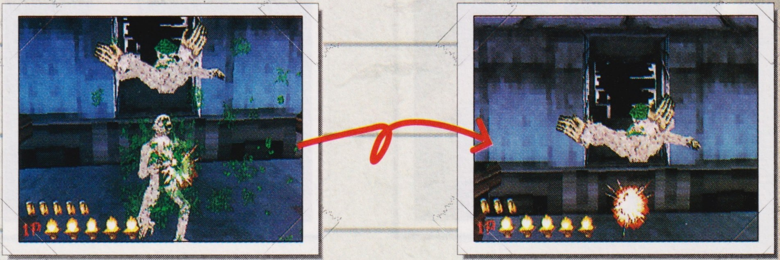
ビリヤード部屋では、ビリヤード台から誰かが姿を現すケースが3回ある。最初はネイル。次が研究員。そして最後はサム。最後のサム以外は出現してから移動するまで多少時間がある。良く見て誤射のないように。



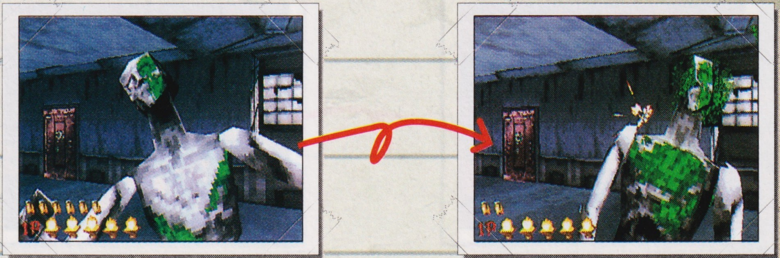
2.次が研究員（救急箱なし）



3.このサルゾウはあまり動かない



4.最後はサムが台から現れる

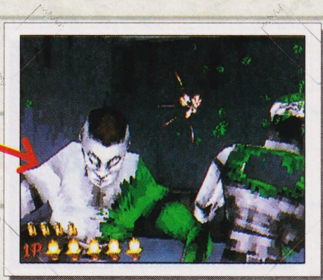


5.本棚から襲いかかるデビロン

本棚の向こうから飛んでくるデビロン2体（2Ｐ時は３体に）。やや上空ではあるがほぼ中央から来るため、狙いは定めやすいはずだ。




6.本棚壊してサイモン２体（右から）

フローチャート

本棚から
デビロン2体登場
（2Ｐ時は３体）

サイモン2体登場

タル部屋３へ
（P.64）

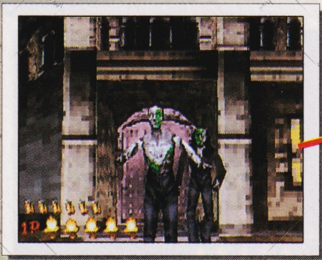
POINT 17

中庭１－３

〔■研究員…０人 ■コイン…０枚 ■黄金のカエル…０匹 ■救急箱…０個〕

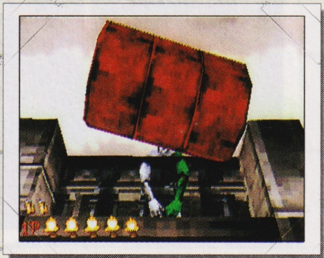
サイモンに落とされて着いた先は中庭１。ネイル、サム、そしてサイモンを倒せばすぐに館の中にあるタル部屋１に進むことができる。サイモンのドラム缶には注意。

1.手前から倒せば問題なし




2.ドラム缶を投げさせないのが鉄則

サム、ネイルを倒すと視点が上方に。するとプレイヤーを落とした(？)サイモンがドラム缶を持って待ちかまえている。いつも通り、ドラム缶を投げる前に倒してしまうのがいい。投げられたらとにかく連射で壊してから。



フローチャート

ネイル、サムが
１体ずつ登場

上方に
サムソン１体

タル部屋１へ
（P.52）

POINT 18

タル部屋３

〔■研究員…１人 ■コイン…１枚 ■黄金のカエル…０匹 ■救急箱…２個〕

ボス直前のタル部屋。救急箱も２つある（１個は研究員から）ため、ボス戦の準備を整えることができる部屋でもある。確実にアイテムを入手してボスへ向かう。

フローチャート

目の前に研究員柱の陰からネイル、シリルの順で襲いかかる（右にあるタルの奥から２番目に救急箱あり）

▼

左からサムソン１体登場（２Ｐ時は２体）

▼

左奥のタルにコインあり（研究員救助時でも入手可）

▼

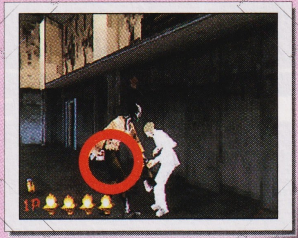
1.柱から見えたらすぐに倒すこと





対処テクニック／タルの救急箱

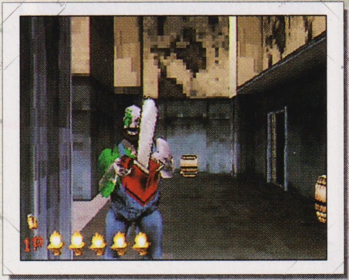
ネイルとシリルに襲われる研究員。その右奥にあるタルの奥から２番目に救急箱が隠されている。狙えるのなら研究員を助けながら入手するのが望ましい。もし取れなかった場合、セリフが終わってから連射で是が非でも入手する。このとき左奥のコインも取れる。

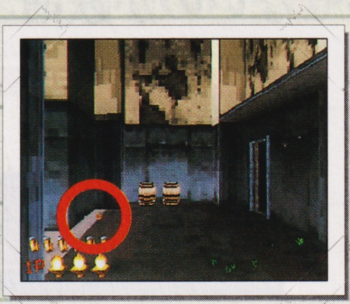


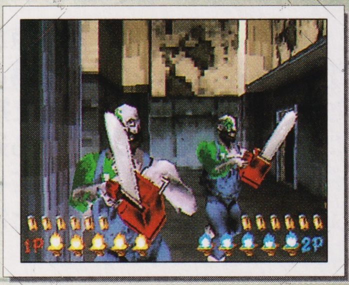
救助しながら入手する

2.サムソンを倒してからコイン入手

研究員を救助した後、サムソンが左から登場する（２Ｐ時は２体登場）。この奥のタルにコインが隠されているのだが、射撃中はサムソンが邪魔で取りにくい。サムソンを倒してからでも十分に取る時間はあるので、先に倒すことを考えること。

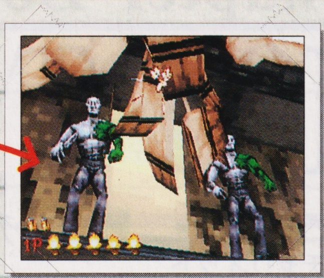






3.タルを破壊してからサイモンを



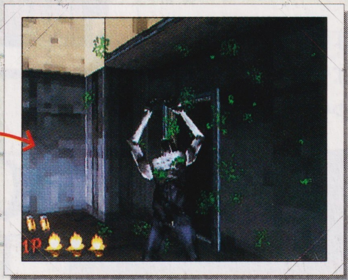


4.中庭2からは登場しないゾンビ

上にいる2体のサイモンを倒すと左へ。するとドアからネイル1体とサム2体が登場する。最初はネイルから。ここで頭を狙って撃っていると、うしろにいるサムの頭も同時に撃てることが。こうなれば残りは1体。倒すとサルゾウの出現する窓へ。



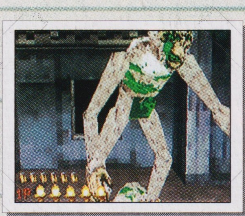




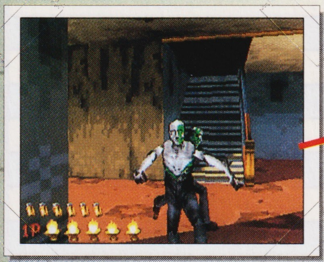
5.このルートではタルがない

サルゾウが2体飛び出してくる窓。中庭2からのルートでは奥にあったタルがなくなっている。もちろんコインを入手することはできない。





6.サム&ネイルを倒せばボスへ





フローチャート

タルの落ちるムービー

▼

上方にサイモン2体登場タルを投げつける

▼

左の通路からネイルとサム2体登場する（中庭2経由では登場せず）

▼

正面窓からサルゾウ2体登場（中庭経由以外では奥にタルなし）

▼

ネイル、サム登場

▼

ボスへ(P.66)

The First Chapter Boss

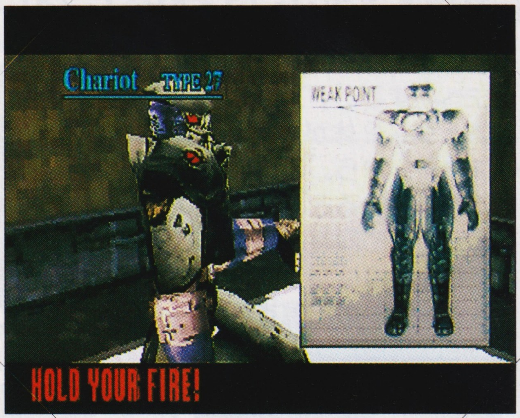
CHARIOT Type − 27

チャリオット　タイプー27

第１面のボスとなるのがこのチャリオット（タイプ27）である。

全身を金属製の鎧で覆われているため、弾を弾くことが可能。性質は狂暴であり、常に館内に敵がいないか巡回している（ゲーム上では特定の場所にしか出現しないが）。まるで番犬のように、侵入者に対して目を光らせている。右手には巨大なアックスをいつも携帯。そのアックスの餌食になった侵入者は数しれない。また唯一の弱点である胸の傷は、前に進入した“ＡＭＳ”のエージェントが壮絶な戦いの末につけたと思われる。以上が背景設定である。

問題なのは胸の傷。これさえなければすべての弾を弾くことができる完璧な作品であったはずだ。非常に惜しいがもはや失敗作。





CHARIOT
Type ： 27
C − 1 BOSS

HP 480

弾命中時のダメージ
１Ｐ時：40
２Ｐ時：40

弱点：胸の傷

場所	ダメージ量変化
頭	45
胸	27
腰	31.5
上腕	22.5
下腕	22.5
手	22.5
太もも	18
すね	18
足首	18

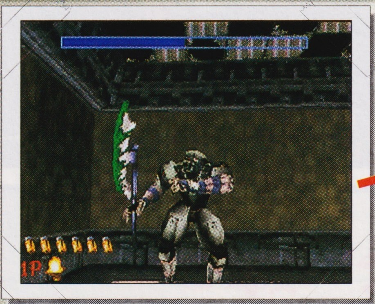


最大の特徴…鎧の着脱

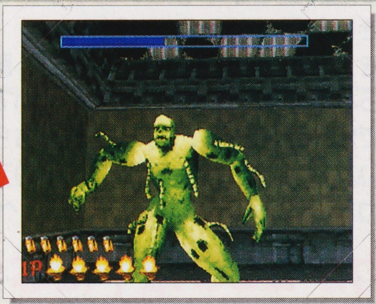
　このボスの最大の特徴は、鎧の着脱が可能だということ。鎧を脱ぐことで装着時よりも素早い動きができるように。さらに本体についた触手で相手の養分を吸収できるのである（ゲーム上では吸収できない）。

　ゲームの中では胸の傷を撃たれることにより消耗した体力を取り戻すため、鎧を脱ぎ、触手で相手の養分を吸収しようとしているように見える。だが実際には鎧を脱いだ瞬間、全身が弱点になってしまい、こうなると死を迎えるだけの存在になってしまっている。つまりプレイヤーとしては、いかに早い段階で鎧を脱がし、全身弱点にするかが素早く倒すポイントになるだろう。

鎧装着時

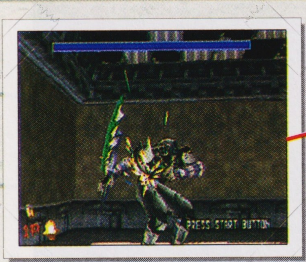


鎧脱着時

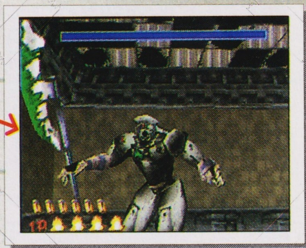


攻撃形態について

攻撃１…じりじりと近づいてアックスで叩きつける







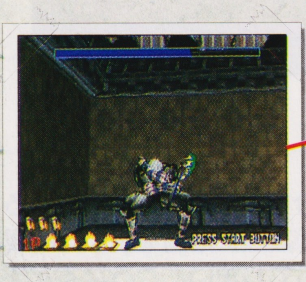
右手に持ったアックスでの攻撃が主体。最初の攻撃形態でもこのアックスでの攻撃をくり出すことになる。ただしアックスの射程距離はそれほど長くないため、まずは近づかなければならない。その近づき方が攻撃１ではじりじりという表現になる。

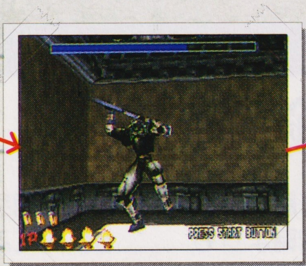
体を右へ左へとくねらせながら近づき、ある程度の距離までくるとアックスを振り上げて一気に叩きつける。この移動中、もしくは攻撃中に胸の傷にダメージを受けると、体液のようなものを吐きだし、ややうしろへと後退する。つまりくり返しダメージを与えれば近づくことができないということに。

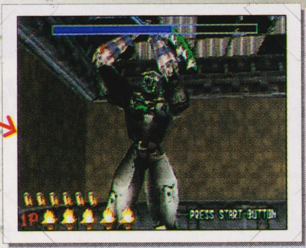
さて弱点である胸の傷の動きだが、体の動きが左右の移動に対して、上下動が中心。よって傷の上下どちらかに狙いを定めて撃てば自身の動きにより自ら弾に当たってくれるのである。体力が320以下になると攻撃２へ。

傷に受けたダメージで体力が320以下になる→攻撃２へ

攻撃２…アックスを振り回しながら近づき叩きつける





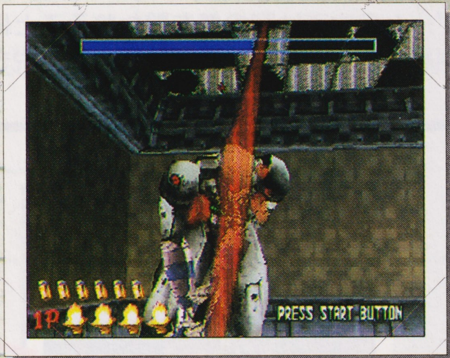


攻撃２も基本は攻撃１と同じでアックスでの攻撃が主体。ただし近づき方が違う。

攻撃１ではじりじり近づいて来たのに対して、攻撃２ではアックスを振り回しながら近づくのである。近づく速さも１より速く、攻撃を受ける危険性が高い。ここは確実に傷を攻めて速く鎧をはがしたいところ。そこで傷の動きに着目してみる。

腕を大きく回転させているため、胸もそれにつられるように左右に大きく動いている。そこで動きを予測し、傷の左右どちらかを狙っていれば自ずと当たってくれるのである。

体力が200以下になると攻撃３へ。



体力が200以下になり、鎧を脱ぐ→攻撃３へ

攻撃３…(鎧がない状態で)近づいてきて殴る

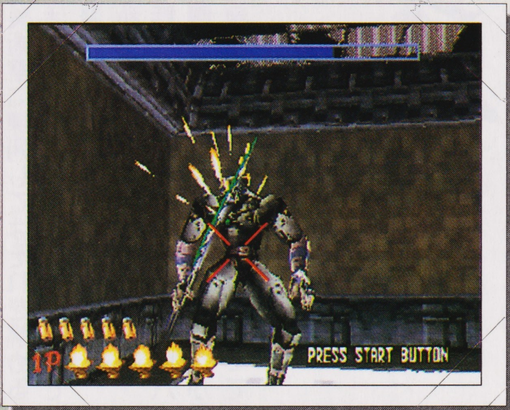




最後は鎧がない状態で近づき、ただ殴るだけに。この状態では体全体が弱点。どこを撃っても弾は当たる。ただし一度当たったパーツは消滅し（パーツは同時でなければすべて消去可能）、骨だけとなり攻撃を受け付けなくなる。

対　処　法

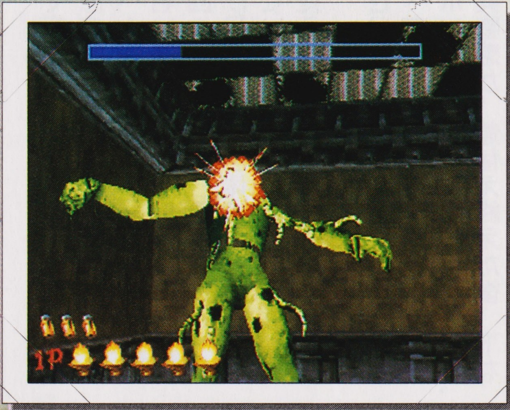
攻撃１のときは…傷の上下どちらかに狙いを定め、撃ち続ける。そうすれば体の動きにより自ら弾に当たってくれる



攻撃２のときは…傷の左右どちらかに狙いを定め、撃ち続ける。そうすれば攻撃１同様、体の動きで自ら弾に当たってくれる



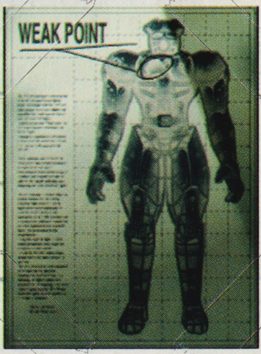
攻撃３のときは…体のパーツを次々とはぐように撃っていく。最も ダメージの大きいのは他のゾンビ同様、頭である



相手の動きに合わせて攻撃パターンを変える

このボスの動きは上述したように３パターンある。最初と２番目の動きは似ているが微妙に違うことがわかったであろうか？

ボス以外にも言えることだが、常に相手の動きに合わせた攻略法というものは存在する。これを見つけだすのが最大の必勝法である。



屍臭

第一話

木瓜庵 著

3日前くらいからだろうか…。洗濯機の排水口から臭いが漂うようになったのは。

部屋に入った瞬間、刺激臭が、強いて言えば卵が腐ったような臭いが鼻から入り込み、鼻孔内にある神経を刺す。思わずむせてしまうほどの刺激臭が部屋全体に蔓延している。

部屋と言っても洗面所ではなく、元はバーとして使われていた場所に洗濯機を置いている。というのも私の住んでいる家は広すぎるからだ。家というよりは館。まるで中世貴族が住んでいたような洋館である。部屋も無数にあり、中には牢屋のある部屋やビリヤード室なんてものまである。水路や給水塔、その流力により自家発電する水車などは利用価値があるからいいものの、機械室や守衛室（一体何からこの館を守るというのだ）、終いには洞穴や石灰洞穴、地下ドームなど、妻の素浮恵と2人で暮らすには無駄としかいいようのない空間があまりにも多すぎるのだ。

その昔、この館を使っていた人間が研究者だったらしく、研究施設として使いやすいように館を改装したと不動産屋が言っていた。私は一軒家としては破格の安さの賃貸料と美しいその見た目で、衝動的にこの館を借りてしまったが、あまりにも実用的ではない。衣食住に関しては、その人にふさわしい量というものがあることを実感させられた。贅沢は過ぎると無駄以外の何物でもない。

仕方なく私と素浮恵は厨房、会食場、バー、寝室などが集まっている一角を主に使用して生活を営んでいる。それ以外に使用しているところと言えば研究室くらいなもので、私はその研究室で石灰彫刻を作り、出来上がった作品を美術室に陳列してはそれを眺めるといった生活をしている。隠居した身としてはこれほど贅沢な生活はあり得ないだろう。少なくとも私はそう思っている。

さて話は戻るが、私は水廻りの良いバーを洗濯機置き場にしている。その排水口が最近やけに臭うのだ。何かがつまって腐っているのかと思い、パイプのつまりを取る薬品を流したが効果なし。仕方なく応急措置として、とりあえずタオルを突っ込み臭いを絶とうとしたが、今朝部屋に入ってみると、やはり鼻につく。明日、パテでも買ってきてパイプごと塞いでしまおう。“臭いは元から絶たなくてはダメ”というCMがあったが、何せこの館は広すぎてどこから臭ってきているのかわからない。とりあえず吐き気をもよおす程のこの臭いをとめてから調べてみよう。

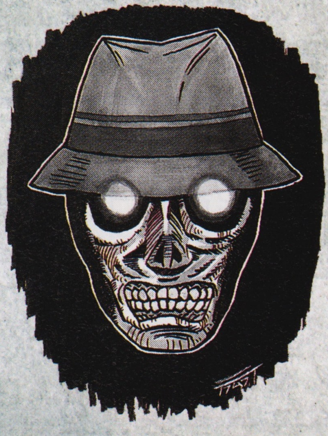
「朝食ができましたから、着替えてきてください」

私より早く起きて、厨房で朝食の準備をしていた素浮恵の声が聞こえた。私はホールを抜けて寝室へと向かった。

私よりも若い素浮恵は本当によく働いてくれる。身の回りの世話はもちろんのこと、もはや魂の抜け殻のような老体の私と一緒に暮らしてくれているのだ。それだけで私はなんて幸せなんだろうと思う。

寝室に着き、乱れた布団を整えた後、洋服タンスの前へ向かった。上着を脱ぎ、シャツを着て、ズボンを履こうと右足を上げたとき、左足の裏に異物感が。着替え終えた後、下をみるとそこには銀の指輪が転がっていた。まっさらで何の装飾も施していない指輪。一度も見たことがない指輪だった。

（つづく）



FILE 5－2

館内部における ゾンビの配置と その対処法２

復讐

The Second Chapter Revenge



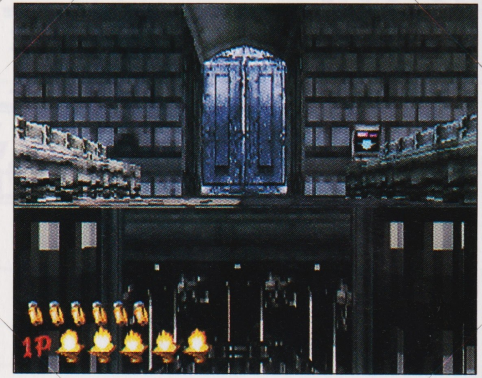
The Second Chapter　Revenge（復讐）

婚約者を目の前で失った悲しみを胸に、復讐へと駆り出す主人公。女を連れ去ったあのコウモリ男を倒すために…といったところか。

第２面に区分けされたこのチャプターでは、そのようなストーリーを展開しながらゲームは進んでいく。

マップを見るとわかるように前半は厨房、会食場、美術室、ＢＡＲなど館のいわゆる表の部分を移動し、後半では機械室、研究室など裏ともいえる部分に突入する。

分岐ポイントは割とあるが、第１面ほどではない。よって通過するルートもある程度限られているようである。



出現するゾンビと対策（全13種類）

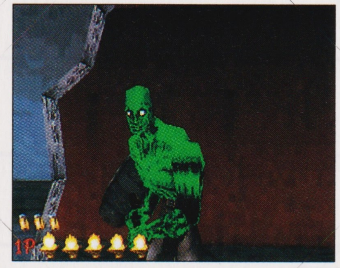
第１面で登場したゲームを代表するゾンビ、例えばサム、ネイル、シリルなどに対してやや体力の高いサイモン、サムソン、ギルモアなどの比率が高くなっている。さらにサルゾウ系のゾンビともいえるルービンやドレイクが出現し、全体のゲーム難易度を上げているようである。

種類はさほど多くなく、パターン化が容易なゾンビが多いのが特徴と言えよう。

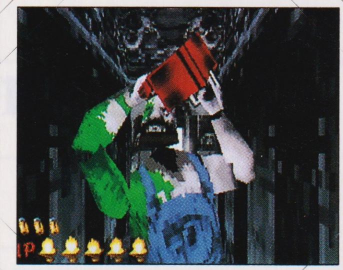
ゾンビリスト
サム、ネイル、シリル、エビタン_a、エビタン_b、サイモン、ギルモア、サムソン、ベントリー、ルービン、ドレイク、デビロン、モゥラー



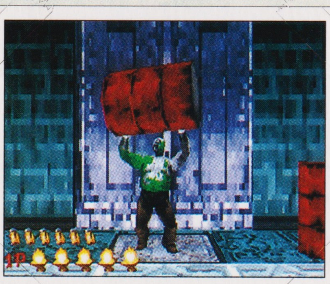
サイモン



ギルモア



サムソン



ベントリー

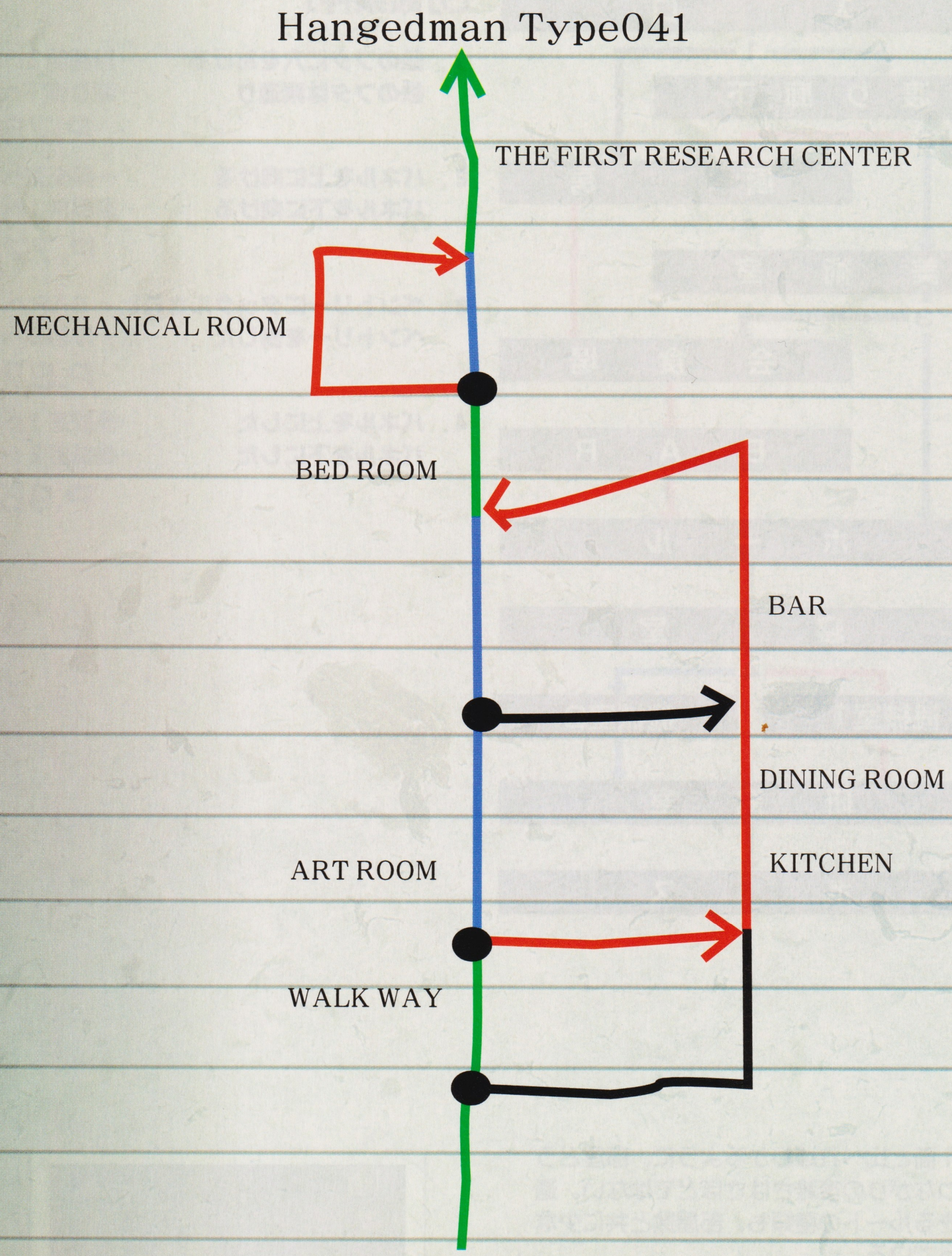


ルービン



ドレイク

ルート全体見取図



■・・・・ハイスコアルート		■・・・・最短ルート
研究員　ハイスコア　６人／最短　５人		コイン　ハイスコア　２枚／最短　２枚
救急箱　ハイスコア　３個／最短　２個		黄金のカエル　ハイスコア　１匹／最短　１匹

目標スコア　36,000点

全ルートのフローチャート



〔分岐条件〕

1．鉄のフタに穴をあける →厨房前2へ
鉄のフタは素通り →渡り廊下へ

P.76

2．パネルを上に向ける →美術室へ
パネルを下に向ける →厨房前1へ

P.77

3．ベントリーにタックルされた→BARへ
ベントリーを倒した →ホール前2へ

P.87

4．パネルを上にした →機械室1へ
パネルを下にした →機械室2へ

P.95

第1面と比べればわかるように、部屋どうしのつながりの複雑さはさほどではない。選択できるルートの種類も、部屋数と共に少なくなっている。

分岐条件については研究員救助のものが一つもなく、パネルの矢印を変えてリフトを移動させたり、鉄のフタを撃って通路を作ったりなど、機械的な作業による分岐が主体。

混沌としていた感のある第1面よりもわかりやすく、かつスムーズにルート組み立てが行えるのではないかと思われる。



全ポイント対応ページ

各ページの見方

（赤）・・・・ハイスコアルート　（青）・・・・最短ルート

POINT 1

入口（分岐アリ）

〔■研究員…0人■コイン…0枚■黄金のカエル…0匹■救急箱…0個〕

ドアを撃って突入するシーンからスタート。最初のドアに入るところまでのルートである。序盤からベントリーが登場しドラム缶を投げつけたりと、いきなり激しい。

フローチャート

ドラム缶を投げる
ベントリー登場
投げたら突進

▼

右に向くと
サム1体登場
向く前から
撃つ準備をする

▼

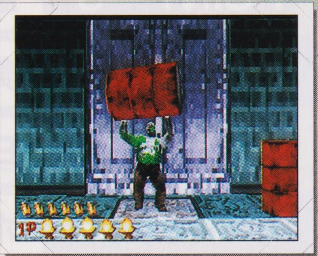
左に向くと
シリル1体登場

▼

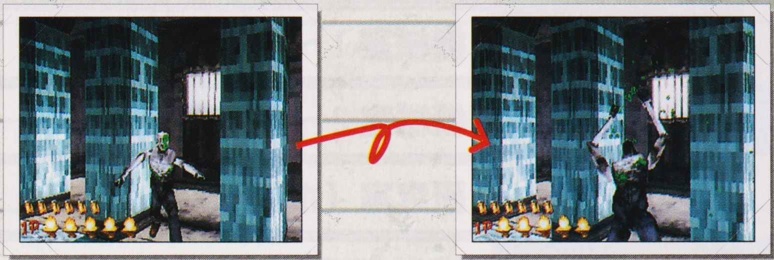
分岐ポイント

1.とにかくドラム缶を投げさせない

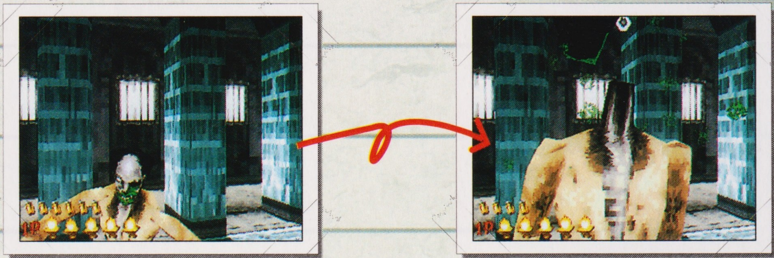
いきなりドラム缶を投げるベントリーの登場である。ドラム缶を投げた後、突進してくる厄介なゾンビ。ここはセオリー通り、ドラム缶を投げさせないことが重要。腕を撃つか、直接ドラム缶を撃つなどして投げさせないように。



2.右を向くとサムがいきなり



3.左を向くとシリルがいきなり



分岐条件



ドアの前、下方にある撃てる鉄のフタ

鉄のフタを破壊すると厨房前2へ

鉄のフタを破壊してできた穴から厨房前に2へ通ずるルートを進む。地下になるためエビタンが多い。

P.80へ

鉄のフタを壊さないと渡り廊下へ

フタを壊さないとそのままドアを開けて渡り廊下へ進んでいく。最短、ハイスコア共々こちらのルートで。

P.77へ

POINT 2

渡り廊下（分岐アリ）

〔■ 研究員…０人 ■ コイン…０枚 ■ 黄金のカエル…０匹 ■ 救急箱…０個〕

第２面ではいきなり分岐がある。鉄のフタを壊すか壊さないかによる分岐だが、そこで壊さないとドアを開けてこのルートに進む。ここでまたしても分岐がある。

1.右下にいる４体のサムも撃てる

渡り廊下を通過中、左下方を見る瞬間がある。そのとき下の方にサムが４体見える。弾が当たりそうもないほど遠方にいるのだが、狙いを定めて撃てばちゃんと当たる。すべて倒すのは無理であろうが、１体でも倒しておきたい。



2.ルービン、ドレイクのコンビ初登場

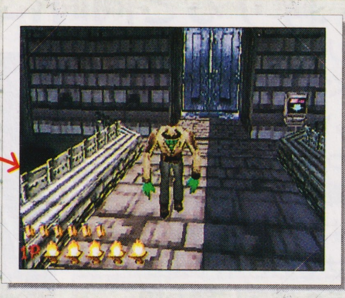
鉄の爪を携えたルービンとナイフを投げつけるドレイクのコンビが上空から降りてくる。

以後このコンビは様々な場所で登場。２人とも違う動きでプレイヤー翻弄するであろう。

空中でも弾を当てることができるのを忘れないように。







フローチャート

橋通過中
左下に
サム４体（撃破可）

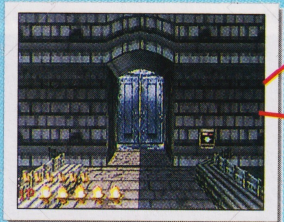
▼

上空から
ルービンと
ドレイクが落下
空中で攻撃可
（交戦中に
目の前のパネルを
撃つことが可能）

▼

分岐ポイント

分岐条件



ドアの向かって右側にある矢印付きのパネル

矢印を下にすると厨房前１へ

矢印は最初上を向いている。弾を当てるごとに上下に変化するのである。こちらのルートは矢印下のとき。

P.78へ

矢印を上にすると美術室へ

こちらのルートを選択したいなら、パネルを撃つ必要なし。初期状態が上になっているので、そのままで。

P.85へ

POINT 3

厨房前１

〔■研究員…０人 ■コイン…０枚 ■黄金のカエル…０匹 ■救急箱…０個〕

橋が降りていき、下から厨房へと向かうルートである。橋が降りている途中にもゾンビが登場するので油断は禁物。無事に進めば厨房へと向かうことができる。

フローチャート

パネル下の状態で リフト降下

▼

右下にサム４体 一瞬しか見えない が攻撃可能

▼

正面に サムが突然登場 照準は中央下 頭をぶち抜く

▼

リフトを降りて 右を向くと ネイルとサムが １体ずつ登場

▼

1.右下に４体のサムがいる

橋がリフト状になって降りていく途中、右下を向く瞬間がある。このとき下には４体のサムが。もちろん撃つことが可能。なおこの４体は下にたどり着いても出会うことがない。撃つならこの瞬間しかないのである。



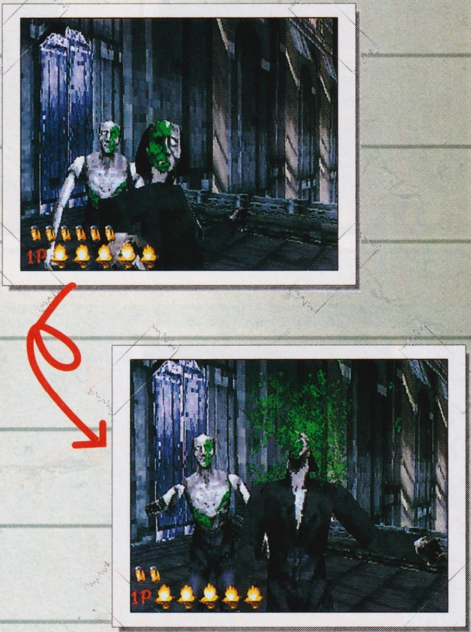
2.目の前に突然サムの顔が出現



3.降りると同時にネイルが攻撃

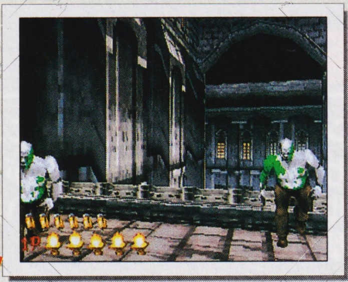
リフトが降りるとすぐ右を向く。するといきなりネイルが襲ってくるので注意。

降りたら照準を中央よりやや右側に合わせておきネイルが見えた瞬間に頭を狙って連射。そうしない限りほとんど攻撃を喰らってしまう。頭を狙っていれば、外れても手を撃つことができるため、最低でも攻撃はかわせるはずだ。ネイルを倒したら落ち着いてサムを倒す。



4.無理に頭を狙うのはかなり危険

ベントリーが左→右と順番に突進してくる地点。先に突進してくる左から倒す。直後、すぐ近くにいる右側が突進。頭を狙って外れでもすると、ダメージはまぬがれない。ここは無理せずにカラダ全体を狙い、連射で倒した方が危険が少ない。

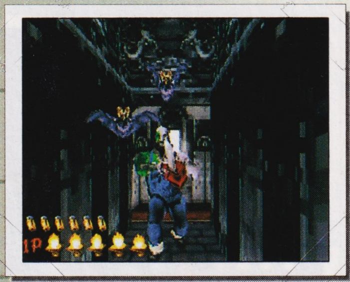






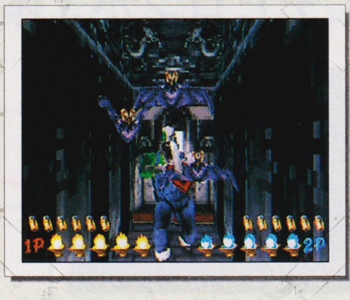
5.デビロンを早く倒してサムソンを

デビロン２体（２Ｐ時は３体）とサムソン１体が襲ってくる。先にデビロンを倒すのは当然として、問題はその後のサムソン。あまり近づきすぎてしまうと、すぐに攻撃されてしまう。２体のデビロンは出現を確認したらすぐに倒し、次のサムソンに備えてリロードするくらいの余裕がほしい。サムソンはチェーンソーの逆側から頭を狙うように撃つと、左手に当たりやすいので攻撃を中断させることもできる。スコアに関係なく、とにかく頭を素早く撃つ。









フローチャート

左を向くと
ベントリーが左右
２体登場
左から倒す
（右はムリに頭を
狙わず連射で）

▼

ふりかえり
ドアを通過

▼

デビロン 2体登場
（２Ｐ時は３体）

▼

デビロン撃破直後
サムソン１体登場
チェーンソーを
持つ左手か頭を
ぶち抜く

▼

厨房〜 BAR 前へ
（P.82）

POINT 4

厨房前２

〔■研究員…０人 ■コイン…０枚 ■黄金のカエル…０匹 ■救急箱…０個〕

鉄のフタを壊すと穴から降りて厨房へ向かうことができる。これがその厨房前２のルート。通路が狭く狙いは定まりやすいが、その反面攻撃も喰らいやすい。

フローチャート

穴を降りていく

▼

エビタン_b
１体登場

▼

見上げると
エビタン_b
２体登場

▼

さらに下へ

▼

エビタン_a
２体登場
(足から見える)

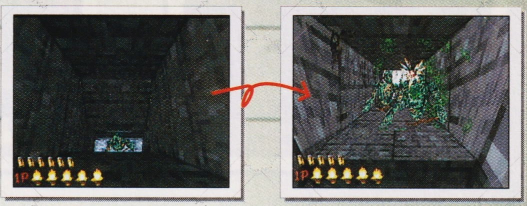
▼

デビロン 3体登場

▼

1.エビタン_bが連続で登場する

まずは下に１体のエビタン_b。視点が移動し、ダクトらしき通路の目の前に、２体のエビタン_bが出現する。常に画面中央に照準を。



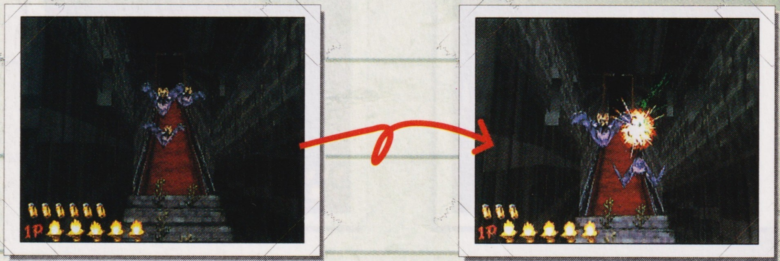
2.降りてしまうと確実に攻撃される

エビタン_bを倒し、さらに下に進むとエビタン_aの足だけが見える。この段階で必ず倒しておくこと。もし倒さないでそのまま降りてしまうと、降りた瞬間、確実にエビタンから攻撃を受けてしまう（弾を撃つ間もなく攻撃を仕掛けてくる）。下に降りてから頭を狙おうという考え方は捨てて、確実に倒してから下に降りるようにすること。ちなみにエビタン_aは２体。２Ｐでも数は変わらないのでお互いに狙って確実に倒すようにする。



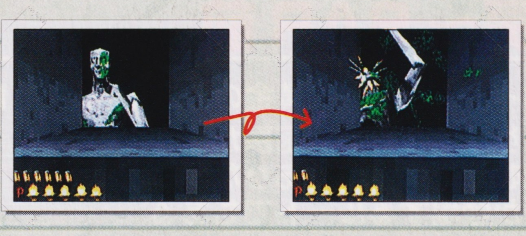


3.デビロンが3体登場する



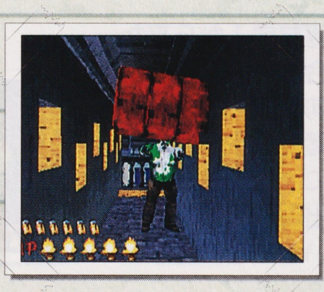
4.手を出す前に殺してしまう

デビロンを倒して上ぼっていくと、左に小窓がある。ここをのぞくと奥からサムが出現。手を出して攻撃する前に倒してしまうこと。

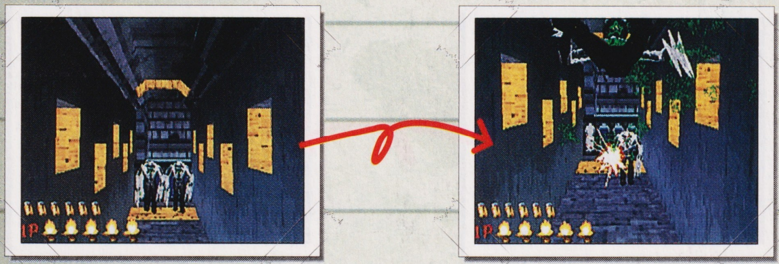


5.もちろんドラム缶を投げる前に

上がって左を向くとドラム缶を持ったベントリーが１体登場する。ドラム缶は投げられたら厄介。特にベントリーはその後の攻撃もあるため、是が非でもドラム缶を壊すか、手を撃って攻撃をくい止めることが先決である。



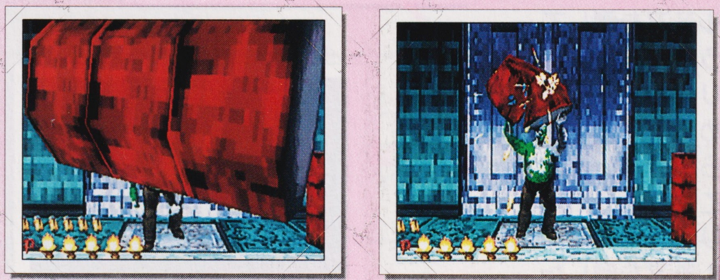
6.ルービン２体が登場



対処テクニック／ドラム缶を壊すには

投げつけられると非常に厄介なドラム缶。じつはツボやタルを壊すように、ドラム缶は壊すことができる。ただしゾンビが持っているかいないかで耐久力が違うので注意。ゾンビが持っている、もしくは投げつけられたドラム缶の場合、５発で破壊可能。通路等に置いてあるドラム缶の場合は１発で破壊することができる。あまりにも近くでドラム缶を投げられた場合は、なかなか破壊するのが困難だということがわかったはずだ。ドラム缶は投げられないように。

投げられたのは５発、置いてあるのは１発で破壊



フローチャート

奥へ進む
▼
通路途中で左を向くと小窓からサム１体登場
▼
奥に進み左を向くとドラム缶を持つベントリー登場 ドラム缶を投げる前に倒すといい
▼
さらに進む
▼
ルービンが２体登場する
▼
厨房～BAR前へ(P.82)

POINT 5

厨房～BAR前

〔■ 研究員… 1 人 ■ コイン… 1 枚 ■ 黄金のカエル… 0 匹 ■ 救急箱… 1 個〕

2カ所の厨房前からたどり着くルート。厨房から会食場を抜けてBAR前まで進む。短い区間でありながら実にたくさんの種類のゾンビが登場するルートでもある。

フローチャート

サムソン1体登場（厨房前1経由では階段上、厨房前2経由では階段下に登場）

▼

厨房内へ

▼

貯蔵庫からネイル2体登場 右から

▼

カベが壊れベントリーとギルモア登場 ベントリーから

▼

1.ルートによって出現位置が違う

厨房前1から来た場合は階段の上、厨房前2から来た場合は階段の下と、ルートによってサムソンの出現位置が変わっていることに注意。




2.右のネイルを先に倒す



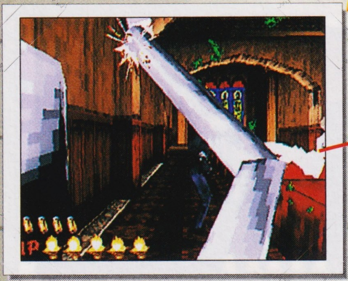

3.ギルモアが前でもベントリーから

貯蔵庫の中にいたネイルを倒し、厨房から出ようとするといきなり左のカベが壊れる。見るとベントリーとギルモアが。手前にいるのはギルモア。しかし先にこのギルモアを倒してしまうと、直後にベントリーが突進をするため、非常に攻撃を喰らいやすい。よってここでは先にベントリーを倒してからギルモアを倒した方が安全で賢明な対処法であろう。




4.サムを撃ちながら奥のネイルも

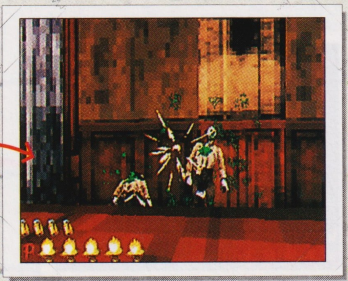
厨房を抜けて会食場に入ろうとドアを開けた瞬間、サムが襲いかかってくる。しかもその奥では研究員がネイルに襲われている。サムは画面一杯に姿を見せるので奥にいるネイルも同時に撃てるように、中央を連射。ネイルも同時に撃つつもりで。

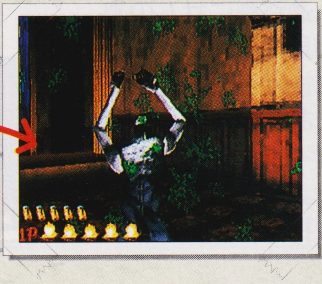

5.2体のシリルはどちらからでも

研究員を助けて救急箱を受け取るとすぐに右に視点が移動する。するとシリルが2体待ちかまえているが、すぐには斧を投げつけてはこない。斧を投げる前に倒してしまうこと。右からでも左からでも、倒す順はどちらからでも構わない。





6.机の下からサムが登場する

フローチャート

ドアを開けるといきなりサム登場

▼

奥で研究員を襲っているネイル
サム打倒後、
即座に倒すこと

▼

右を向く

▼

シリル2体登場
斧を投げつけてる
倒す順番はなし
どちらからでも

▼

机の下
右方向から
サムが1体登場
中央に照準を
合わせておく

▼

フローチャート

上を向く

▼

天井に張りつく
ドレイク２体
この段階で攻撃可

▼

ドアを抜ける

▼

ドア直後、
エビタン_bが
上から登場

▼

サムソン、ネイル
が１体ずつ登場

▼

通路左側にツボ
（コインあり）

▼

通路奥にサム１体

▼

BARへ（P.88）

7.天井にいるときに撃てる

サムを打倒後、天井を見上げるとドレイクが２体いる。

この後、ドレイクは下に飛び降りナイフを投げるなどの攻撃をしてくるのだが、実は天井にいる段階で攻撃することが可能。しかも天井にいる間は一切動かないので通常時は狙いにくいドレイクの頭を狙って撃つこともできる。

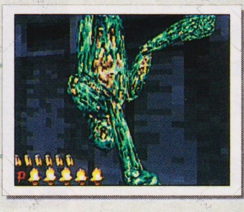
この“天井にいるときに撃つ”は今後も有効な対処法。

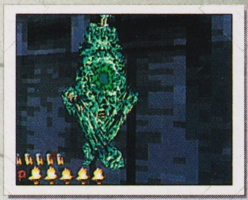




8.ドア直後は危険な状況多し

ドアを開けた直後にエビタン_bが１体降りてくる。エビタン_bは両手で頭をガードすることがある。タイミングを見極めて確実に倒す。



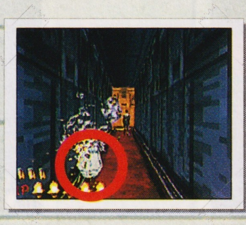


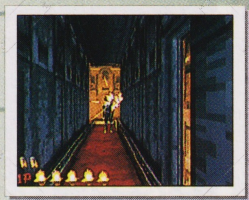
9.サムソン→ネイルの順で登場



10.左のツボを壊すのが先

通路奥にサムの姿が見えるが、こちらは後回し。まずは左にあるツボを壊してコインを入手すること。それからでも十分打倒可能。





POINT 6

美術室〜ホール前（分岐アリ）

〔■研究員…1人 ■コイン…1枚 ■黄金のカエル…0匹 ■救急箱…1個〕

私の作品であるゾンビが飾られているわけではないが、美術館である。額から攻撃を仕掛けてくるゾンビもいるので注意。美術館を抜けてホール前に進むルート。

1.額から飛び出すデビロン2体

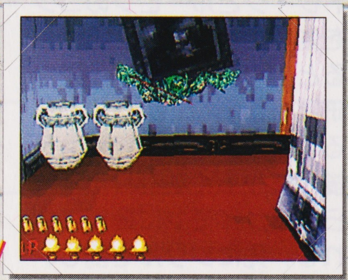
美術館の最初を飾るのはデビロン2体（2P時は3体）。正面の額から飛び出してくる。落ち着いて狙えば問題なく倒せるだろう。

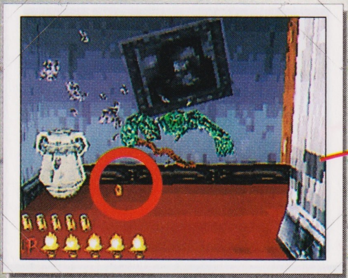


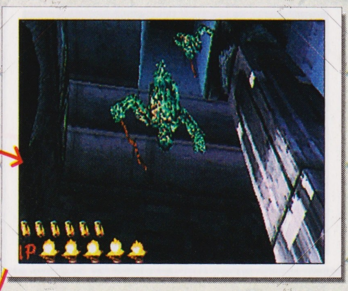


2.囮のエビタン_bが落ちてくる

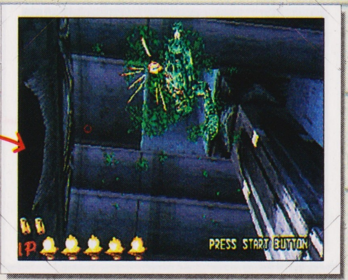
デビロンを撃ち左のドアの方を向くと室内にエビタン_bが落ちてくる（このとき奥にあるツボにコインあり）。これは囮なので無理に撃つ必要なし。この後、上から落ちてくる2体のエビタンに備えて、コインを取ったらリロードしておくといい。











フローチャート

ドアを抜けると正面に額

↓

額からデビロンが3体登場する（2P時は4体）

↓

左に進むと上から突然エビタン_bが落ちてくる（奥のツボにコインあり）

↓

直後、上を向くとエビタン_b2体

↓

フローチャート

正面を向く

▼

チェーンソーの音
左を向くと
サムソン１体登場

▼

右を向く

▼

上の窓から
ドレイクと
ルービンが
１体ずつ登場する

▼

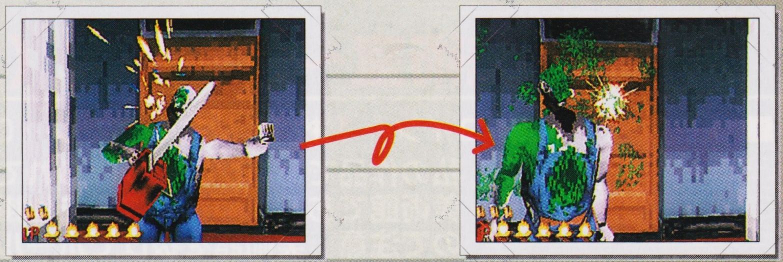
ドアを抜ける

▼

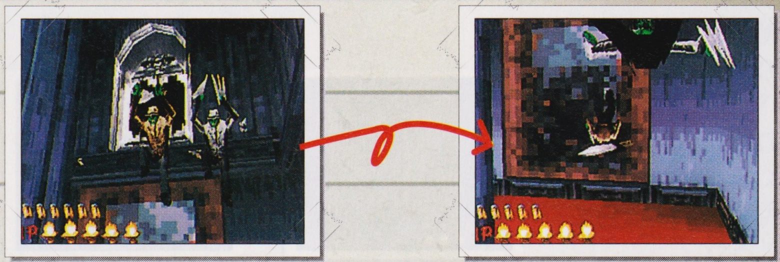
奥からシリル、
左からサイモンが
研究員を襲う
（手前左側に救急
箱あり）

▼

3.チェーンの音が鳴ったら撃つ準備

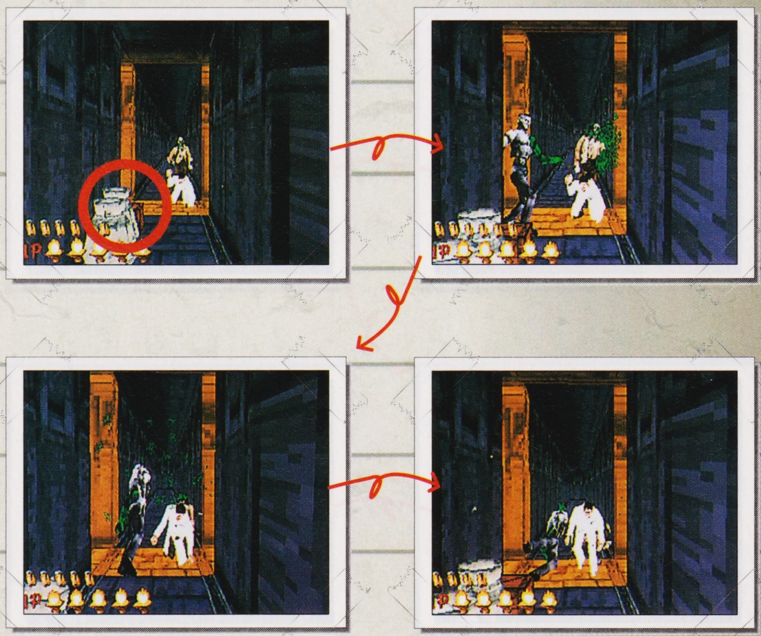


4.ドレイク&ルービンのコンビ落下



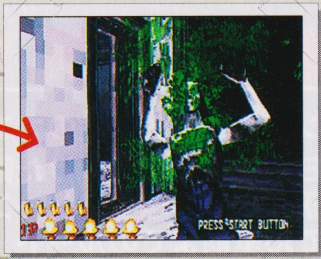
5.奥からシリル、左からサイモン

ドレイクとルービンのコンビを倒した後、ドアを抜ける。すると目の前の交差する通路に研究員が倒れているのが見えるはずだ。この研究員はその後、奥からくるシリルと左からくるサイモンに連続で襲われる。先にシリルを倒し、サイモンは登場してから倒せば問題なし。ただし手前左にあるツボや箱の中に救急箱があるのを忘れずに。サイモンを倒した後狙ったのでは取れない。最初のシリルを撃つ前に連射で入手するように。なお、助けても救急箱はなし。



6.屋外に出てサム２体登場

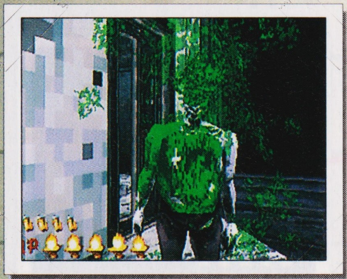




7.ベントリーがドアから突進

サムを倒すとすぐに、奥のドアからベントリーが突進してくる（２Ｐ時は２体）。このベントリーは下にあるように、分岐ポイントになっており、攻撃を喰らうと下のBARに落とされてしまう。そちらに進む場合も頭を狙ってスコアアップを狙う。







フローチャート

- 外に出る
- 左奥から サム２体登場 倒す順番は どちらでもいい
- 再び左奥から ベントリー１体が 突進してくる （２Ｐ時は２体） 落とされたくなければ、サム打倒後 あらかじめ弾を 撃ち込んでおく
- 分岐ポイント

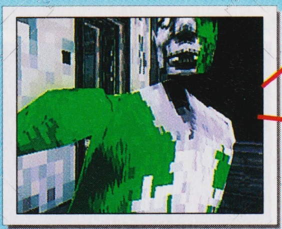
対処テクニック／着地する前に

ルービンやドレイク、さらに第３面以降登場するムーディーやパーラーなど上空から降りてくるゾンビは落下中無防備になることが多い。着地してからの動きが素早いこれらのゾンビは落下中にできるだけ撃ち込んで体力を減らしておくのがセオリーである。

落下中に撃ち込んでおく



分岐条件



ドアから突進してくるベントリー登場

攻撃を喰らわずに倒すとホール前２へ

ぼんやり見とれていると体力の高いベントリーを倒すのは困難。ドアから出現するのを確認したら即攻撃。

P.91へ

攻撃を喰らうとBARへ

研究員がサイモンに持ち上げられているシーンの直後へ落下。当然、攻撃を喰らったため体力１減少。

P.88へ

POINT 7

BAR前～寝室前1

〔■研究員…1人 ■コイン…0枚 ■黄金のカエル…0匹 ■救急箱…1個〕

通常は皆が憩う場所であるBAR。ドアを開けた瞬間、サイモンに抱え上げられた研究員が登場するシーンから幕を開ける。BARを抜けて寝室前までのルート。

フローチャート

ドアを開ける

▼

研究員を持ち上げるサイモン1体登場（助けるとライフアップ）

▼

上方からルービン1体登場

▼

右を向くとサム、ネイル、ギルモアが1体ずつ登場（この順番で）

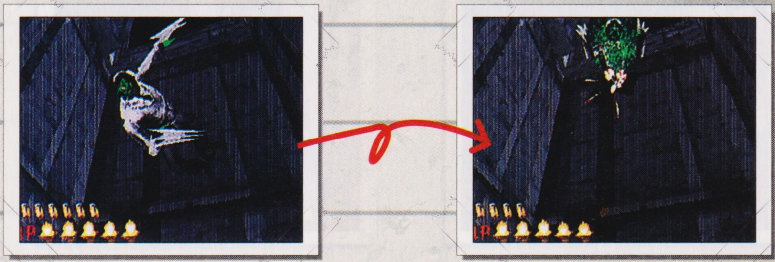
▼

1.ドアが開いたら中央より下を狙う

ドア直後、サイモンに持ち上げられている研究員が。開いたらすぐに撃てるように中央よりやや下に照準を合わせておく。開いたら連射。



2.上空からルービンが1体

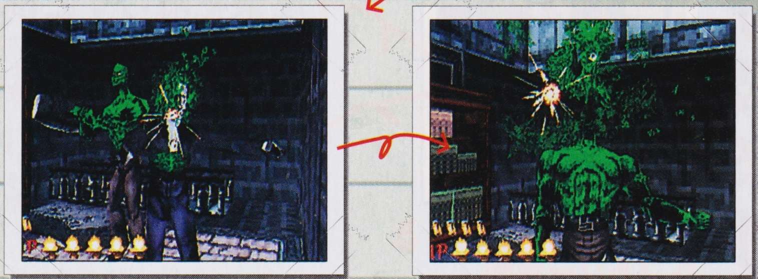


3.ギルモアは最後に倒す

ルービンを倒して右に振り向くとサム、ネイル、ギルモアの3体が同時に出現する。

最も体力の高いギルモアから倒したくなるが、そうすると両サイドのサム&ネイルの餌食に。サム→ネイル→ギルモアの順で倒せば問題なし。

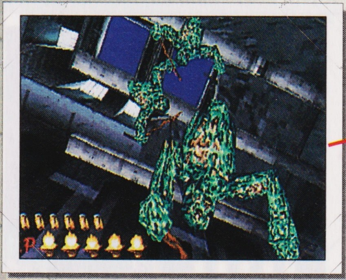


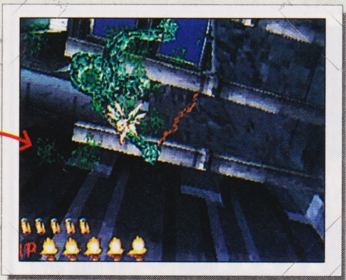


4.今度は囮後、エビタン_b 3体

再びエビタン_bが囮で落ちてくる場所がある。ただし今度は囮後、上空から３体のエビタン_aが落下してくる。特に最初の１体はかなり近距離から落下してくるため攻撃を喰らいやすい。上空を向いたらすぐに撃ち始めないと危険である。



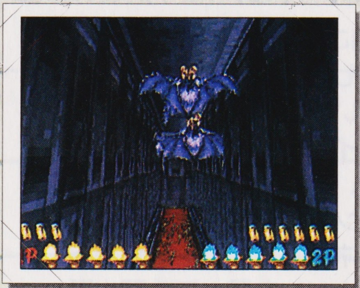




5.正面からデビロン3体

エビタンを倒し、本棚を壊したら今度は寝室に向かって階段を上ぼることに。階段を上ぼろうとする直前、正面からデビロンが３体登場。順番に出てくるので狙いを定めて倒していけばいい。ここで攻撃を喰らうのは非常に無駄なので確実に倒すこと。尚、２P時には４体のデビロンが登場する。デビロンを倒したら左回りで階段を上ぼって行くことに。





6.2回目の角にネイルがいる

左回りに階段を上ぼっていくと、角が２回ある。１回目の角には何もなし。しかし２回目の角にはネイルが隠れている。角から左を向いた直後に襲いかかってくるので、照準を中央よりやや上に合わせておきタイミングよく撃てば頭に。



フローチャート

突然上方から
エビタン_b
１体が落下する

▼

上を向くと
エビタン_bが
３体連続で落下

▼

本棚を壊す
（ムービー）

▼

デビロン3体登場
（２P時は４体）

▼

階段を上ぼる

▼

２回目の角に
ネイル１体登場
照準を中央に合
わせて撃っておく

▼

フローチャート

階段を上ぼり
左を向く

▼

柱の間にシリルが
２体登場
左から倒す

▼

左へ向かう

▼

サムが３体登場
すぐに左を
向いてしまうので
すばやく倒す

▼

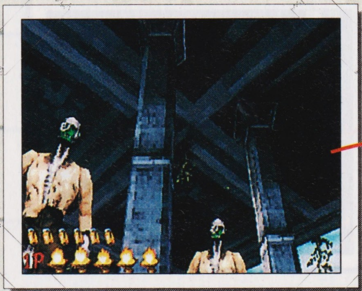
左端にネイル
中央からサムソン
が登場する
ネイルから倒す

▼

寝室へ
(P.93)

7.左のシリルから倒すこと

階段を上ぼりきる直前、左を向くと柱の間にシリルが２体待ちかまえている。こちらに気づくと斧を投げてくるので注意。さて、倒す順番だが、必ず左側から倒すこと。右側から倒そうとすると、必ずと言っていいほど左側のシリルが投げた斧を喰らってしまうのである。左側を先に。ただし左を倒したからといって安心せずに。右のシリルもすぐに斧を投げてくる。左を倒したらすぐに右と、間髪入れずに２体を倒すこと。両方倒せば階段を上ぼりきれる。





8.奥にいるサムは連射で全滅

シリルを倒した後、左まわりの進路をとる。その途中視界に３体のサムが登場する。攻撃は仕掛けてこないが、倒すことは可能。

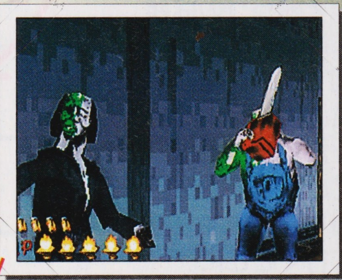
まずは一番右のサムを狙う。後はそのまま撃ち続ければ視点の移動に合わせて全滅させられる。

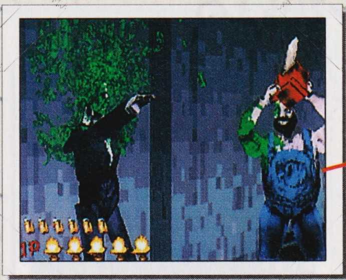


9.ネイル→サムソンで攻撃を中断

先に視界に入るのはサムソン。しかしその直後左端からネイルが襲いかかってくる。

ネイルから倒すのがセオリーだが、ネイルを撃っている間にサムソンの攻撃を喰らう危険性が。ネイルに１弾浴びせたら一度サムソンを撃って攻撃中断。







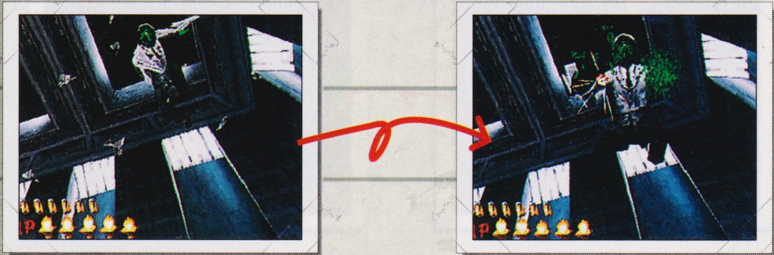
POINT 8

ホール前２～寝室前２

〔■ 研究員…０人 ■ コイン…０枚 ■ 黄金のカエル…０匹 ■ 救急箱…０個〕

ＢＡＲ経由で行く寝室前１と同じ場所にホール前２から進むルート。同じ場所でも来る方向によってゾンビの種類、数、配置などが違っているので注意が必要である。

1.降下中に倒してしまうことも可

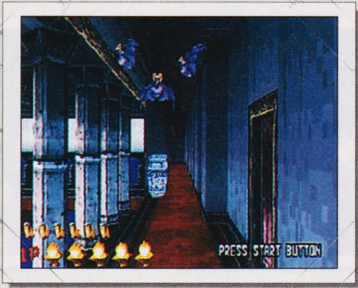


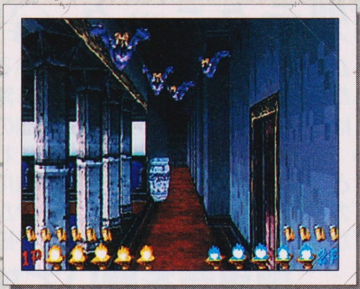
2.デビロン３体が正面通路から

ルービンを倒すとロード画面があり、それが終わると正面からデビロンが３体飛びかかってくる。

デビロンの登場する場所では常に述べていることだが、デビロンは必ず順番に登場する。攻撃形態も飛んできて噛みつくだけしかない。確実に倒すこと。

ちなみに２Ｐ時はデビロンが３体から４体に増えている。隠れて見づらいので注意すること。





3.うしろのいるサムも倒す

シリルが２体登場し、斧を投げつけてくる。このとき奥に２体のサムも登場。襲ってこないが倒すことは可能。シリルを倒しながら狙う。





フローチャート

上空から
ルービン１体登場
空中にいるとき
攻撃するといい

▼

デビロン３体登場
（２Ｐ時は４体）

▼

左を向く

▼

柱の間に
シリルが２体登場
右から倒す
（このとき
奥にサムが２体
登場している）

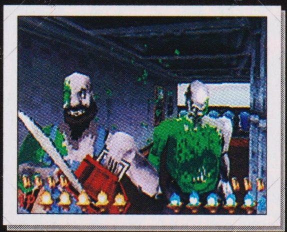
▼

フローチャート

さらに左を向く

▼

左にサムソン、
右にベントリーが
登場する
（右にいる
ベントリーの
タルから先に
壊しておく）



▼

サム２体登場

▼

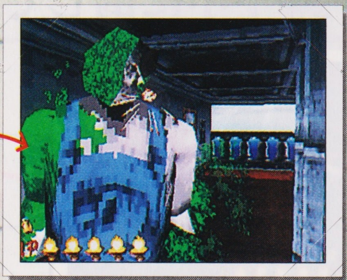
寝室へ
（P.93）

4.ベントリーのタルから先に

サムソンとベントリーが登場。先に狙うのはベントリーのタル。タルを撃つとベントリーは一瞬ひるむのでその間にサムソンの頭を左から狙い撃つ。ここでサムソンを倒してもいいが、ベントリーの突進を避けるために、先にベントリーを倒すのもいい。

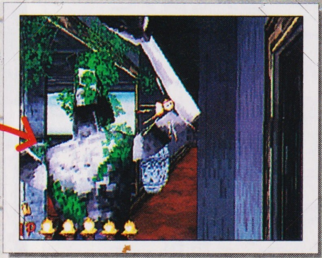






5.サム２体を倒して寝室へ

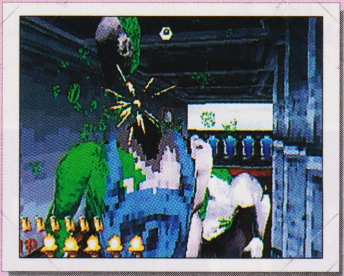


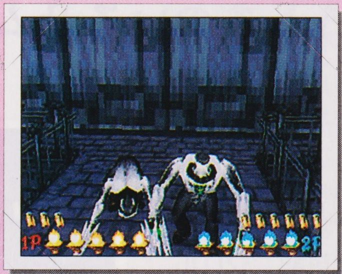


対処テクニック／音を聞く

ゲーム中、様々な効果音が鳴っている。ゾンビを倒した音、タルを撃った音など。実はこの効果音が非常に重要な役割を果たしている。例えばゾンビの頭を撃ったとき、他のパーツを撃ったときよりも激しい“ブギャオ”なる音がする。これで遠くのゾンビでも頭を撃ったことの確認ができるのである。他にもルービンが登場する直前には“カサカサ”という音、サムソンが登場するときはチェーンソーの音が聞こえたりする。音で出現を確認することも可能。

効果音を聞いて攻撃を回避する





POINT 9

寝室～機械室前（分岐アリ）

〔■ 研究員…2人 ■ コイン…1枚 ■ 黄金のカエル…0匹 ■ 救急箱…1個〕

ハイスコアルートでも最短ルートでも通過することになる寝室から機械室前。ゾンビの数よりも本棚を壊すなどの仕掛けに注目。それにしても寝室にまでゾンビとは…。

1.照準は中央よりやや下で

ベッドの上にモゥラーが４体登場する。位置的には下にいるが、視点が下に移動するため照準は中央よりやや下に合わせておけばいい。視点が移動した後、モゥラーの集団の中央を撃っていればすべて倒すことができる。



2.ここの本棚は連射禁物

ここの本棚を壊すと隠れていた研究員を救出することができる。本棚を壊した後、そのまま連射していると研究員を撃ってしまうことがある。本棚が壊れたのを確認したら、研究員が駆け寄るまでそのまま待っていること。研究員より救急箱入手。







3.ドアの直前でサムソン登場





フローチャート

ドアを抜ける

▼

ベッドの上に
モゥラー 4体登場

▼

左を向く

▼

本棚を壊すと
隠れていた
研究員登場
（ライフアップ）

▼

右を向く

▼

ドアから
サムソン1体登場

▼

フローチャート

サムソン打倒後
奥の窓から
ルービン１体登場

左を向く

再びベッドの上に
モゥラー 4体登場

左を向く

本棚を壊すと
サイモンが１体
突進してくる
（最短時は壊さず）

外に出て左

ツボにコイン
遠くにサム１体

4.着地した瞬間に頭を狙う

サムソンを倒すと正面窓からルービンが出現する。倒すだけなら容易。頭を狙うなら、攻撃を喰らった後、着地する瞬間がチャンスである。





5.再びモゥラー 4体登場



6.壊さなければサイモン登場せず

前の部屋同様、壊せる本棚がある。破壊するとサイモン登場。ここは連射でいい。壊さなければサイモンと戦わずに素通りできる。

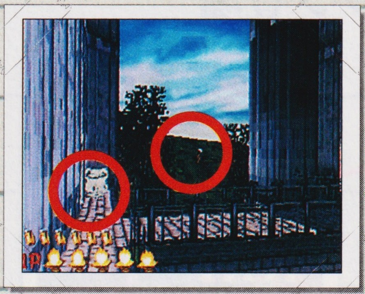


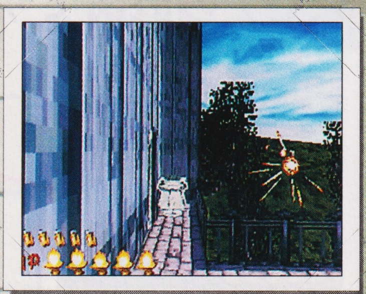


7.コインを素早く入手し遠方のサム

通路の左側にツボが並んでいる。このどれかにコインが隠されている。まずはこのコインを素早く入手すること。

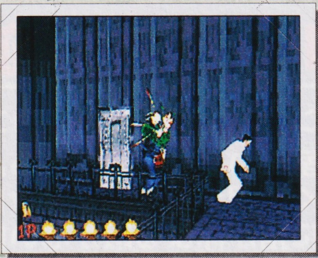
コインを取ったら次は右遠方の丘の上にいるサムを狙う。かなり遠くにいるため狙いづらいが、倒すことは十分に可能。ハイスコアルートで来ているのなら確実に80点を取っておきたい。コインと両方取れば280点加算される（両方取る時間は十分ある）。最短の場合は無視して次のサムソンに備え、リロードをしておくのがいいだろう。





8.動き出す前に倒さないと危険

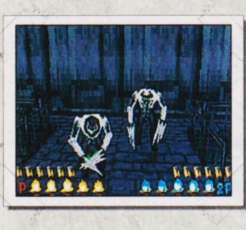
橋の向こう側でサムソンに襲われている研究員がいる。最初、サムソンは止まっており、研究員が右に逃げ出すと動き出す。動き出した後は素早く研究員に殴りかかるので危険。動き出す前に倒してしまうように。



9.音が聞こえたら撃つ準備

橋を渡る途中、左下からルービンが出現する（２Ｐ時は２体）。来る直前に音がするので、聞こえたら照準を中央に合わせて撃つ準備を。





10.シリルの頭を連射する

ドアを抜けて左を向くとすぐにシリルが襲いかかってくる。手を狙いたいところだが、そんな余裕がない場合は画面中央よりやや上にある頭を狙って連射すること。たとえ頭を外しても殴りかかる手を撃ち抜けるはず。うしろのベントリーも同時に。







フローチャート

サムソンに襲われる研究員助けても何もなし

▼

左下からルービン１体登場（２Ｐ時は２体）

▼

ドアを抜ける

▼

左を向くとシリル、ベントリーが順に登場する

▼

分岐ポイント

分岐条件



矢印を表示したパネルがある

矢印を下にすると機械室１へ

パネルは弾を当てるごとに、矢印が上下に変化する。最初の状態は下。つまりそのままにしておけばいい。

P.96へ

矢印を上にすると機械室２へ

ここのパネルは撃てる時間が短い。パネルが視界に入った瞬間に１発だけ撃てば矢印は上に変わる。

P.98へ

POINT 10
機械室１～研究室前１

〔■研究員…０人 ■コイン…０枚 ■黄金のカエル…０匹 ■救急箱…０個〕

階下にある機械室１。機械室といっても、もちろんロボットが出てくるわけではなく、相手はすべてゾンビ。次から次へと登場するゾンビに指が休まる暇がないほど。

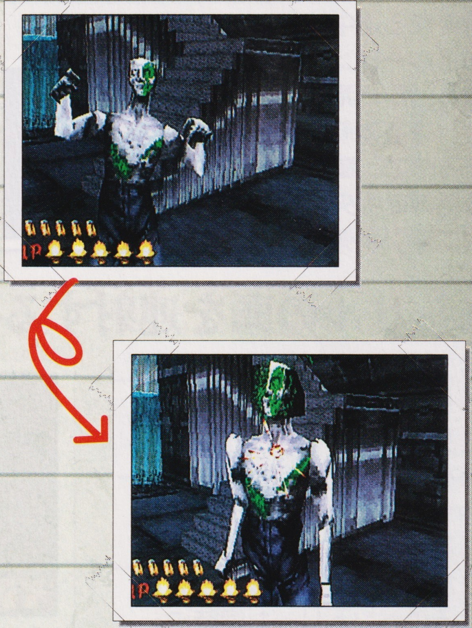
フローチャート

飛び降りる
▼
左から
サム１体登場
▼
右を向く
▼
シリルが突然
襲いかかってくる
照準中央上に
合わせ撃っておく
▼
さらに右を向く
▼
サイモンが１体
突進してくる
▼

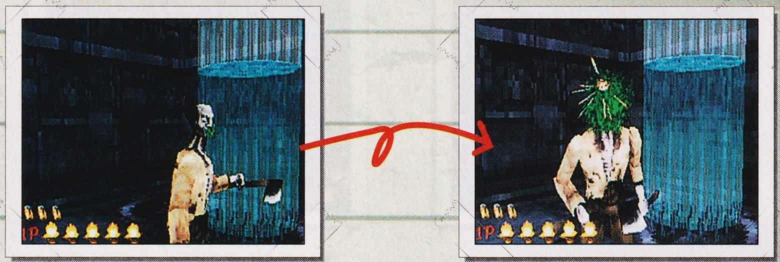
1.まずはサムが正面から

橋を渡らずに下へ降りると、まずはサムが攻撃を仕掛けてくる。これがこの後シリル、サイモン、そしてサムソンと連続して襲いかかるゾンビ集団の最初の攻撃となる。

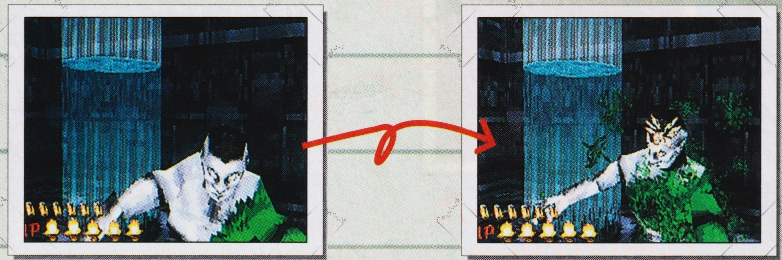
サムは正面から腕を振り上げて襲いかかってくる。あせることなく頭をぶち抜けば問題なくたおせるはず。倒したらすぐにリロードして、次のシリルに備えておくこと。



2.右を向くとすぐにシリルの攻撃



3.さらに右を向くとサイモン突進

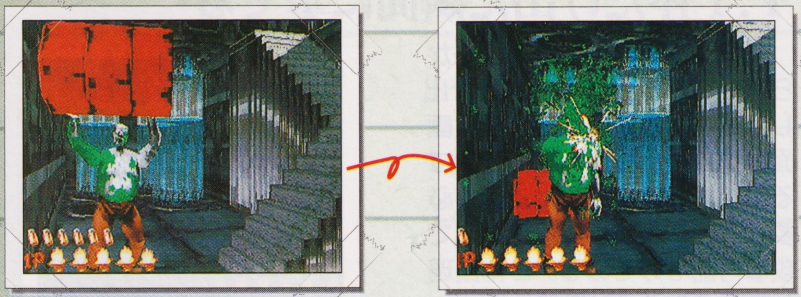


4.振り向く直前から撃っておく

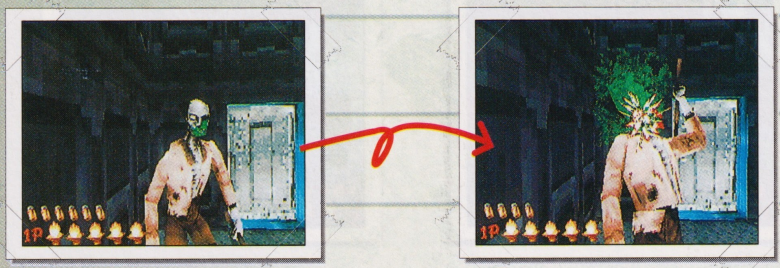
サイモンを倒した後、左回りにうしろを振り向く。すると目の前にドラム缶を掲げたベントリーが待っている。

このベントリーは振り向いた瞬間、ドラム缶を投げてくる厄介なゾンビ。それを防ぐためにも振り向いている途中から撃ち始めておくこと。1発でも当たればひるむので、その間にすかさずリロードし、全弾頭にぶち込むつもりで連射するといい。

初弾が外れてもあきらめずに、飛んでくるドラム缶を壊してからベントリーを狙う。



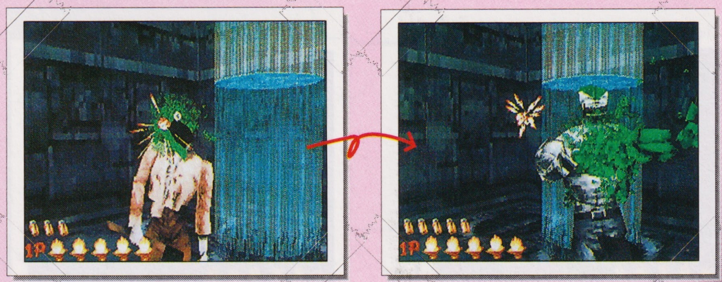
5.階段を上ぼるとシリル1体登場



対処テクニック／照準はそのまま

このルートの最初、サム→シリル→サイモン→ベントリーと連続でゾンビが出現する。連続で登場するので初心者はあせってしまうだろうが、ハイスコアを狙うのなら、すべて頭をぶち抜きたいところ。そこでテクニックとしては、最初のサムの頭をぶち抜いた場所で照準を固定しておくのがいい。その後出現するゾンビはほとんどその位置に頭がある。照準をずらさないでおけば、後は微調整ですべてのゾンビの頭をぶち抜けるのである。

視点が移動しても照準は頭の高さで



フローチャート

サイモン打倒後
左回りで
振り返る

▼

ドラム缶を持つ
ベントリーが
1体登場する
サイモン打倒後
照準を中央上に
合わせておき
姿が見えたら連射
まずはドラム缶を
撃ってから

▼

階段を昇る

▼

目の前に
シリル1体登場

▼

研究室へ
(P.99)

POINT 11

機械室２～研究室２

〔■研究員…０人■コイン…０枚■黄金のカエル…０匹■救急箱…０個〕

パネルを撃って橋を渡るルートである。下に進むよりも明らかにゾンビの数が少ない。パーラーがちょっとくせ者だが、サムソンは問題ないだろう。抜ければ研究室。

フローチャート

橋を通過

▼

右奥にあるカプセルからパーラーが２体登場する（２体登場するのを待たずに撃つことが可能）

▼

ドアを抜ける

▼

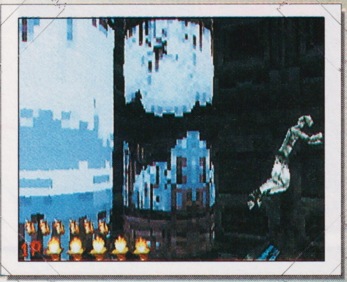
サムソンが１体登場する

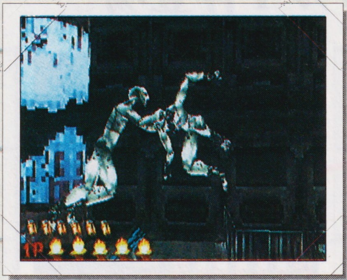
▼

研究室へ（P.99）

1.1体だけ出た瞬間に撃てる

右奥にある水色のカプセルからパーラーが２体順番に飛び出してくる。１体目が出た後、画面が切り替わり２体目が出現するのだが、２体出るまで待つ必要はない。１体目が出た段階で攻撃可能なのである。２体出現してから戦うのは危険。

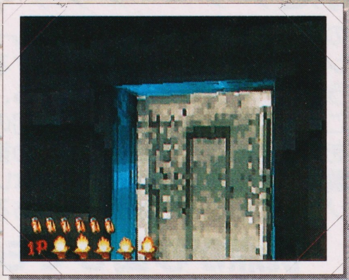






2.ドアを開ける前に照準を

ドアを開けたらゾンビ出現は、もはや鉄則。ここでもチェーンソーを持ったサムソンが突然襲いかかってくる。ドアが開く前に照準を中央やや上に合わせておき、開いた瞬間に射撃開始。そうすればサムソンの頭をぶち抜けるはずである。







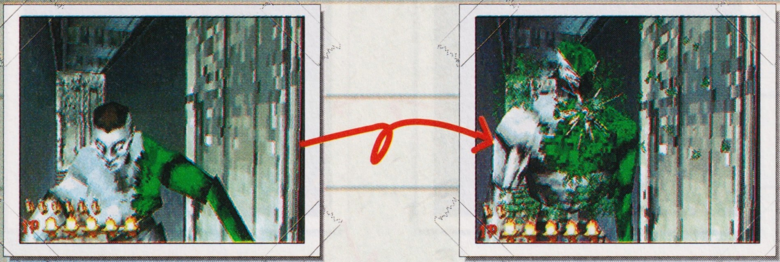
POINT 12

研究室（ボスへ）

〔■研究員…2人 ■コイン…0枚 ■黄金カエル…1匹 ■救急箱…0個〕

様々なゾンビを生成した研究室からボスへ向かう第2面最終ルートである。実に様々なゾンビが待ち受ける部屋。第2面の最後を飾るにふさわしいほど攻撃は激しい。

1.ドア直後、サイモン突進

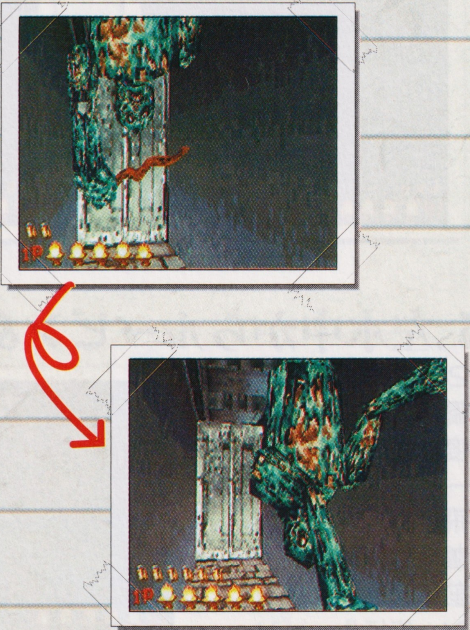


2.天井から突然降りてくるエビタン

サイモン打倒後、いきなり天井からエビタン_bが降りてくる。サイモンを倒した後、すぐに撃つ準備をしておくこと。さらにエビタンを1体倒して先に進むと、再びエビタン_bが目の前に現れるので注意する。

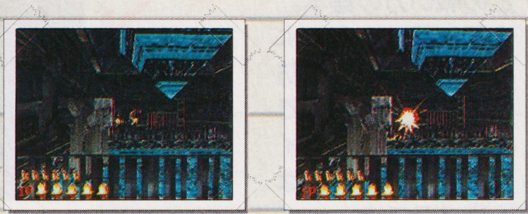
エビタン_bは降りてきてすぐに攻撃するのが特徴。常に撃てるよう、リロードはこまめに行う。

次のドアを抜ければ研究室へ。



3.遠方のシリルが斧を投げつける

研究室のドアを開けるとすぐに正面遠方にいるシリルが斧を投げつけてくる。ドアの前でリロードをしておき、斧ごと一気に倒すのがいい。



フローチャート

階段を下る

↓

ドアを抜けるとサイモンが1体登場する

↓

サイモン打倒直後エビタン_bが垂れ下がる

↓

再びエビタン_bが

↓

ドアを開ける

↓

奥にシリル2体

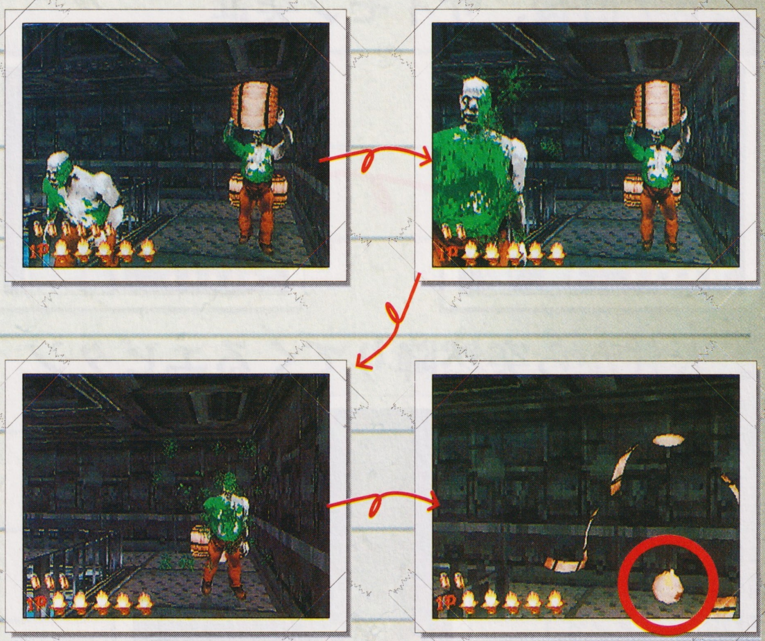
↓

フローチャート

右を向く
▼
左から
ベントリー１体が
突進してくる
▼
正面にはタルを
持ったベントリー
（奥のタルの
どちらかに
黄金カエルあり）
▼
左を向く
▼
左の水中から
ルービン、
ドレイクの順で
登場する
▼
奥に進む
▼

4.左からくるベントリーが先

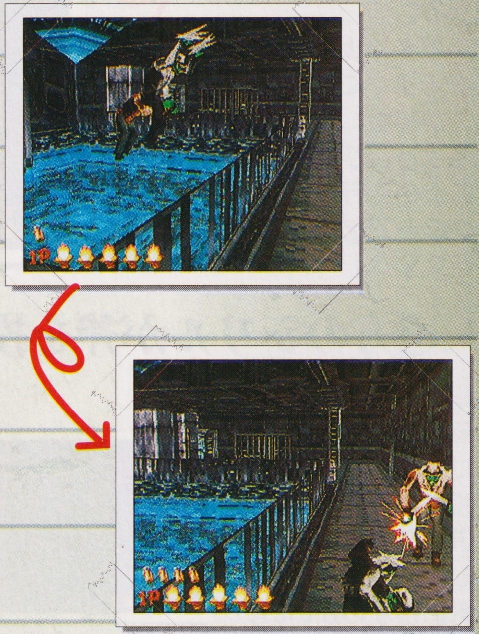
シリルを倒し、右を向くとベントリー２体が襲いかかってくる。左のベントリーは突進、右のベントリーはタルを投げようとしている。先に倒すのは左の突進ベントリー。このベントリーを倒すまで、右のベントリーはタルを投げてこないので安心して倒せる。左打倒後、すぐに右のベントリータルを破壊。タルさえ破壊すれば後は突進してくるだけ。うしろのタルの黄金のカエルを狙いながら落ち着いて倒せばいい（ハイスコア時は頭より黄金カエルを優先）。



5.左水中からルービン＆ドレイク

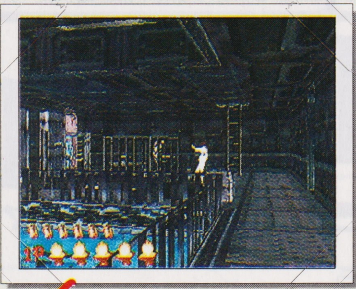
２体のベントリーを倒して左を向くと、今度は左の水中からルービンとドレイクが飛び出してくる。

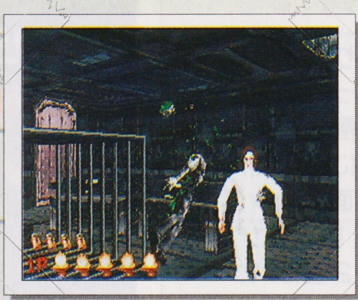
着地は同時だが、手前にいるのはルービン。先にルービンを撃ち、その後は交互に撃っていくのがルービン＆ドレイクとの戦い方の基本。交互に撃つことによって攻撃の集中を防ぐことができるのである。ただしドレイクのナイフにだけは注意すること。



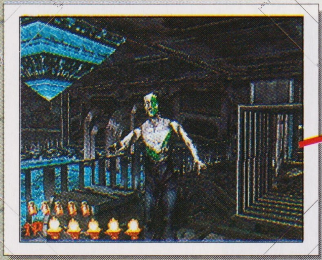
6.サイモンは遠目から狙える

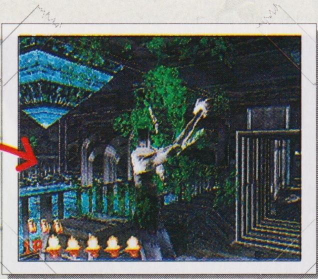
牢の奥でサイモンが研究員を襲っている場面。牢の奥にいる段階からサイモンを狙うことができる。
頭を狙う場合には牢の上部を基準にするといい。牢の上部のパイプ(?)と同じライン上にサイモンの頭がある。左からラインにそって、徐々に近づくように撃っていけば遠目からでも頭をぶち抜くことができるだろう。
助けても研究員は何もくれないのだが。





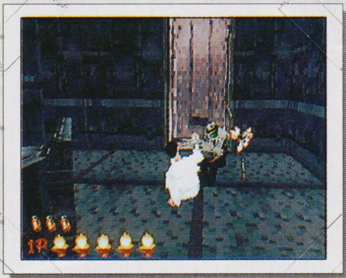
7.立ってから頭を狙う

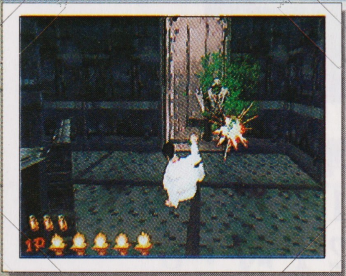




8.右からずらしながら２～３発

研究室の最も奥の場所で研究員がルービンに襲われている。当然、ルービンだけを狙い撃ちしたいのだが、研究員と重なっているため非常に狙いにくい。そこで、ルービンのやや右側から照準を素早くずらしながら、２～３発撃ち込むのがいい。







フローチャート

牢の向こうでサイモンに襲われる研究員 遠くに見える段階から倒さないと危険

▼

左を向く

▼

サムが１体立ち上がる

▼

右を向く

▼

コンピューターの裏でルービンに襲われる研究員

▼

はしごを上ぼりボスへ （P.102）

The Second Chapter Boss

HANGEDMAN Type-041

ハングドマン　タイプ041

４体のボスの中で最も完成度の高い→最も倒すのが困難であると自負しているのがこのハングドマンである。

容姿はコウモリ型。自分のまわりにコウモリをしたがえており、それらを操って侵入者を攻撃している。ハングドマンを倒した後、コウモリは登場しなくなる（実際に第３面にデビロンは登場せず、以後、第４面のハングドマンのところにしか現れない）。噴水でソフィをさらった張本人であり、第２面はハングドマンを倒すまでのストーリーであるため"復讐"と名付けられたと考えられる。





HANGEDMAN
Type：041
C－2 BOSS

HP 800

弱点：羽以外

弾命中時のダメージ
1P時：10
2P時：8

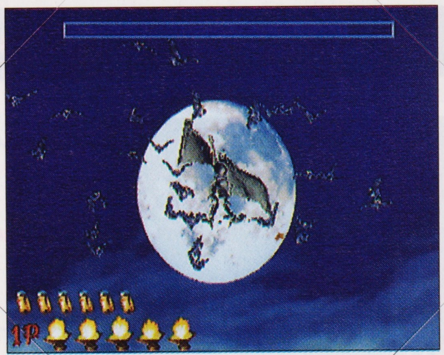


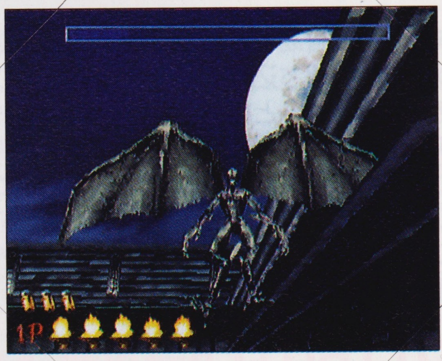
最大の特徴…常に浮遊状態

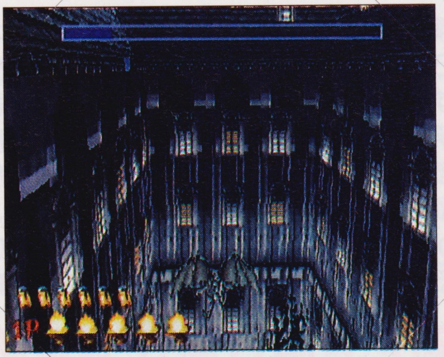
攻撃形態はチャリオットと同様３形態あり、そのすべてにおいて、ハングドマンは浮遊している。この浮遊状態からの攻撃こそがハングドマン最大の特徴であろう。

浮遊しているため、攻撃が当たりにくく、かつ素早い反撃が可能。右、左、遠距離、近距離と自由に動きまわってからの攻撃に対処するのは非常に困難なことである。

どんなに体力を減らしても地に足を着くことのないハングドマン。彼が地に足を着けて休むのは、体力が０になったとき、つまり倒されたときしかないのである。

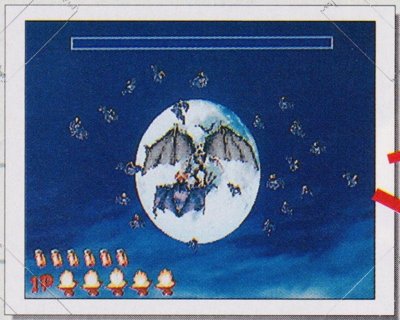


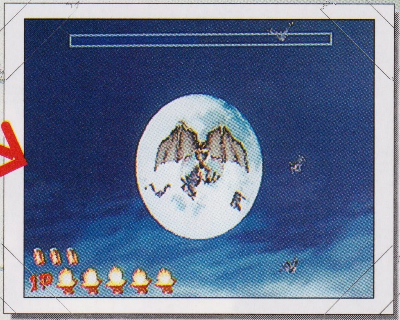


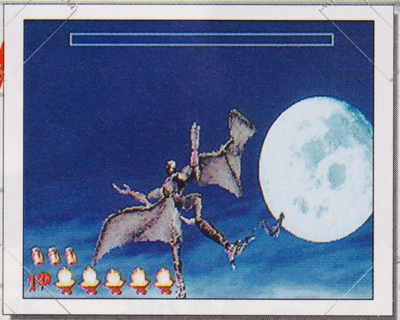


攻撃形態について

攻撃１…したがえたコウモリを飛ばして攻撃させる





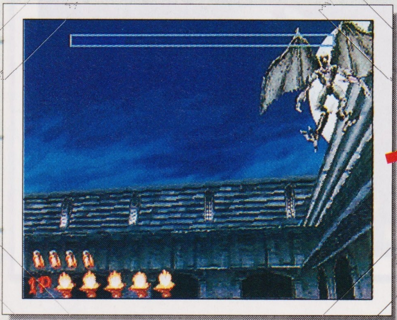


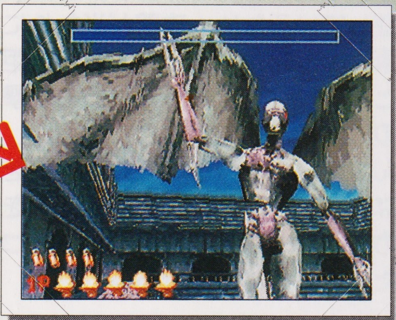
攻撃１では、まわりにしたがえたコウモリ(デビロン)を飛ばして攻撃をするため、自身は画面中央に浮遊しているのみ。もちろん羽根以外を撃てば体力は減少していく。

ハイスコアを狙うのなら、まわりにいる31体のデビロンをすべて撃つこと。これだけで2480点加算。さらにハングドマンは頭を撃つたびに120点加算される。頭を撃ちつつデビロンを倒していくのがいい。

コウモリをすべて撃ち落とすか体力400以下→攻撃２へ

攻撃２…左右から襲いかかり爪で攻撃





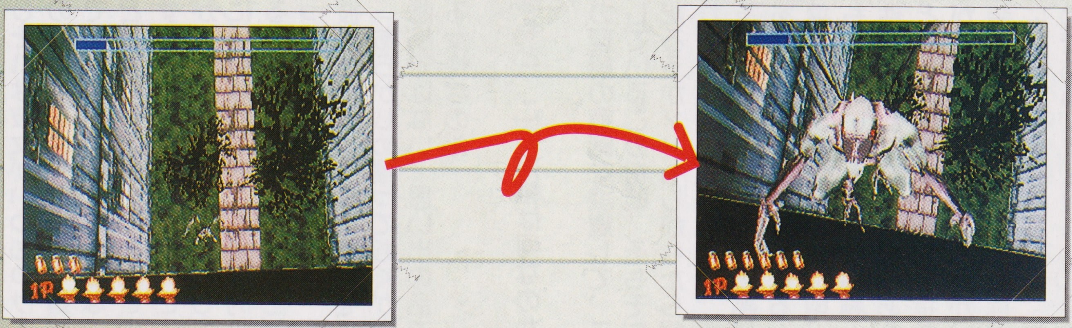
攻撃形態２は、ゆらゆらと揺れながら左右どちらかから突然襲いかかってくるのが特徴。

まず攻撃の防ぎ方だが、突進してくるときに３発(２Ｐ時は５発)ぶち込めばひるんで後退する。ゆらゆらと揺れながら左右どちらかに移動し、一度止まった後、突進してくる。ここが弾を撃ち込むポイント。ただし突進してくるスピードがものすごく速いため、３発撃ち込むのは容易ではない。タイミングを見極めて、全弾撃ち込むつもりで連射すること。

空中をゆらゆらと揺れているときにも攻撃を与えられるが、攻撃を防御するときに弾がなくなる危険性があるので、リロードして待つことをすすめる。なお、この攻撃形態のときにも頭を狙うことができる。突進してきたら頭をめがけて弾をぶち込むように。

３発(２Ｐ時５発)で攻撃防御、体力160以下→攻撃３へ

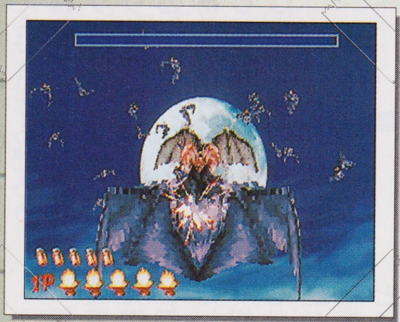
攻撃３…上下左右、いずれかから突進してくる



最終形態は、攻撃の当たりにくい遠方から一気に突進して体当たりする攻撃をくり出す。
攻撃２と同様、突進してくる時に３発(２Ｐ時は５発)ぶち込めば防御可能。飛び回っているときは弾を当てにくいので、突進時に攻撃するのがいいだろう。ちなみにこの攻撃形態の時にも頭を狙うことはできる。頭を撃って 120 点は大きいので、是非狙うように。

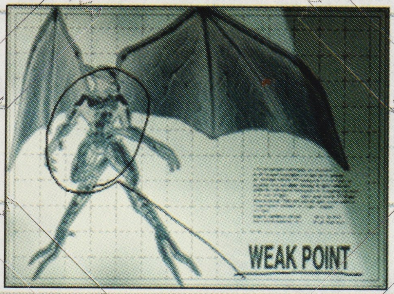
対　処　法

攻撃１のときは…ハイスコアを狙うのなら、まわりのコウモリをすべて撃ち落とす。それ以外は動かない本体を連続攻撃

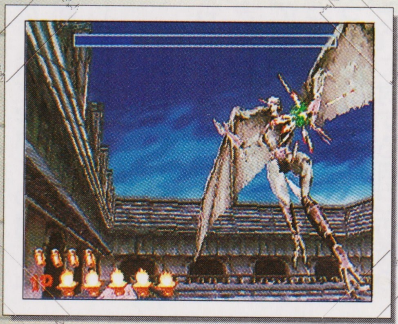


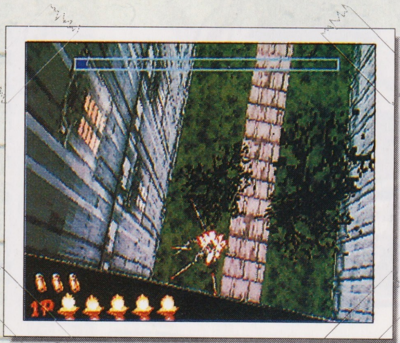
防御してからの攻撃が有効

攻撃をいかに防ぐかがハングドマンの課題となる。攻撃を防いでからの攻撃、というよりは攻撃を防ぎながら同時に攻撃を与えるように。頭を撃つと得点が入ることも重要。



攻撃２、３のときは…突進前にリロードしておき、突進中に全弾撃ち込むつもりで連射。防御と攻撃を同時に行う





私は指輪を拾い上げて、もう一度よく見た。

しかしそれは彼女がいつもつけている祖母の形見の品ではなく、ましてや婚約指輪や結婚指輪でもない。何せそのような、人々が約束の印として、誓いをたてたときの証拠として存在するような無駄な物。人と人、精神的なつながりで共に生活しようとしている者同士の間に、つながりをより現実的にわかるようにある、目に見えてはっきりとわかる物を私は贈ったことがないのだから。それよりなにより彼女はそのような装飾品を一切身につけない（あらかじめ言っておくが、祖母の形見は装飾品ではない。思い出の品である）、類希なる女性なのだ。

「となると、この指輪は何なのか？」

私の理解の範疇を凌駕して、この手の中に存在しているこの指輪。そもそもこれは指輪なのだろうか？　もしかしたら銀を加工して作られた唯の輪かもしれない。機械室に未だにある轟々しい巨大な物体の部品かもしれない。あるいは何かの料理を作るとき、例えば生野菜のサラダを作るときに型どりをする器具かもしれない。とにかく指輪と考えるのには条件がそぐわない。無理がありすぎる。少なくとも私の脳では、それを指輪と理解することができない。言い忘れたが、私も指輪などの装飾品を身につけることはない。つまりここに指輪があるわけがない。あってはならないのである。

屍臭

第二話

木瓜庵著

指が入るか入らないか程度の輪が目の前にあったら、手に持っていたらどうするだろうか？　サルにそのような輪を与えている実験映像を見たことがある。サルは迷わず指に通そうとしていた。サルよりは賢いと確信している私も、サルと同じ行動に出ていた。いや、人間なら誰しも、目の前にそのような輪があったら指にはめようとするだろう。

指輪は見事、私の指にはまった。

しかしそれはある事実を私の中で確定的なものとし、それとは別の万が一の可能性を消し去ってしまった。まずこれが指輪であることが私の中で確定した。そして、指にはまったことにより彼女の物である可能性が完全に消去されたのである。頭の中にあったモヤモヤは、ある1点に向かって収束しつつある。

これは男性の指輪であり、その指輪が寝室に、クローゼットの前に落ちていた。この事実のみが存在する。

指輪を外し、裏側を見るとそこには“T”の文字が刻印されていた。頭文字がTの男。私の知りうる限り、以前私の弟子であり助手としてこの館に出入りしていた“あの男”しかいない。

奴と妻との関係は、私も薄々感づいていた。しかし決定的な証拠もなく、術はなし。妻を信じる以外、私にできることはなかった。妻を信じることはやがて私の中で絶対的なものとなり、確信と変わっていった。今思えば裏切られることが怖かっただけ。裏切られることで自分が傷つく。それに対する自己防衛の結果だ。だがこの指輪により、絶対的な物はもろくも崩れさった。私の中で何かが目覚めようとしていた。

気付くと私は、机の中に隠してあった鈍く光る銃を握りしめていた。

（つづく）



FILE 5－3

館内部における ゾンビの配置と その対処法 3

The Third Chapter

真実
Truth

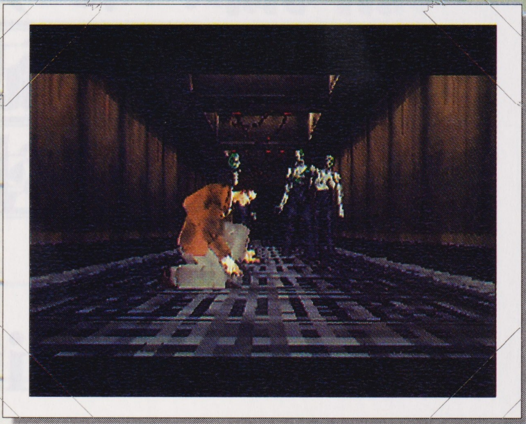


The Third Chapter Truth（真実）

第３面では守衛室を始めに、実験室、工場、第２研究室、ドームなど。私邸の研究施設の核心に突入することになる。

通過する部屋数そのものは第２面よりもさらに少なくなっているが、ゾンビの質（強さといった方が正しいか…）やトラップの巧妙さなど、銃一つ持って単身乗り込むには少々辛いチャプターであろう。

この面には“真実”という名が記されている。私の行ってきた研究の成果、並びに真価が発揮されていると言っても過言ではないほど、強固で強靭なゾンビがプレイヤーを苦しめるであろう。



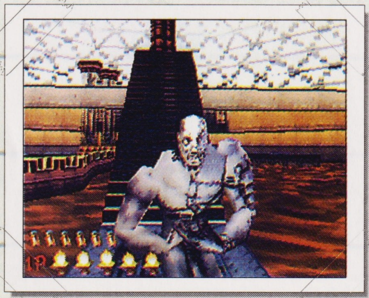
出現するゾンビと対策(全15種類)

サイモンを強化して創ったロバートやサムソンに火炎放射器を持たせてさらに強靭にしたバーナー、ルービンが進化したムーディー、ドレイクが進化したパーラーなど、第２面に登場したゾンビの強化ゾンビが多数登場する。

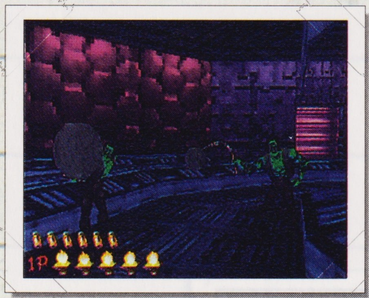
彼らの攻撃パターンは進化前に比べてより多彩に。特にムーディー、パーラーなどは移動パターンだけでも何通りも存在し、対処の方法を見つけだすことは非常に困難であろう。

ゾンビリスト

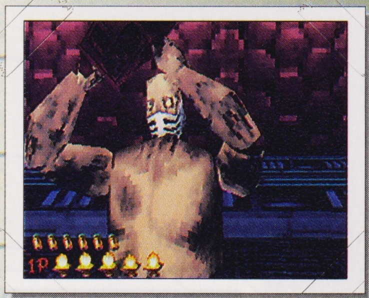
サム、ネイル、シリル、カゲオ、ブルボン、エビタン_a、エビタン_b、ロバート、ギルモア、ハリス、ベントリー、バーナー、ムーディー、パーラー、タラン



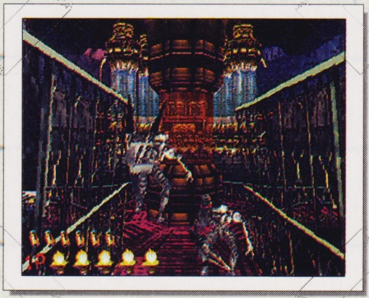
ロバート



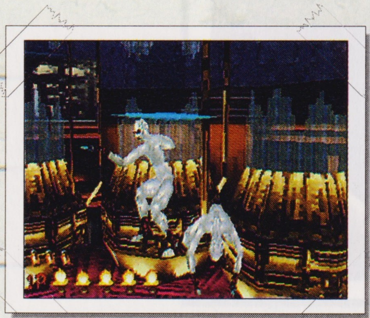
ハリス



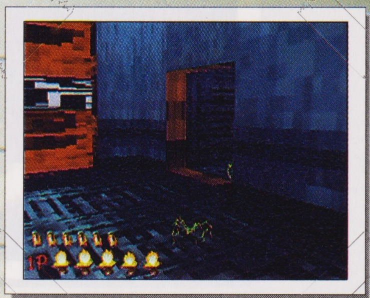
バーナー



ムーディー

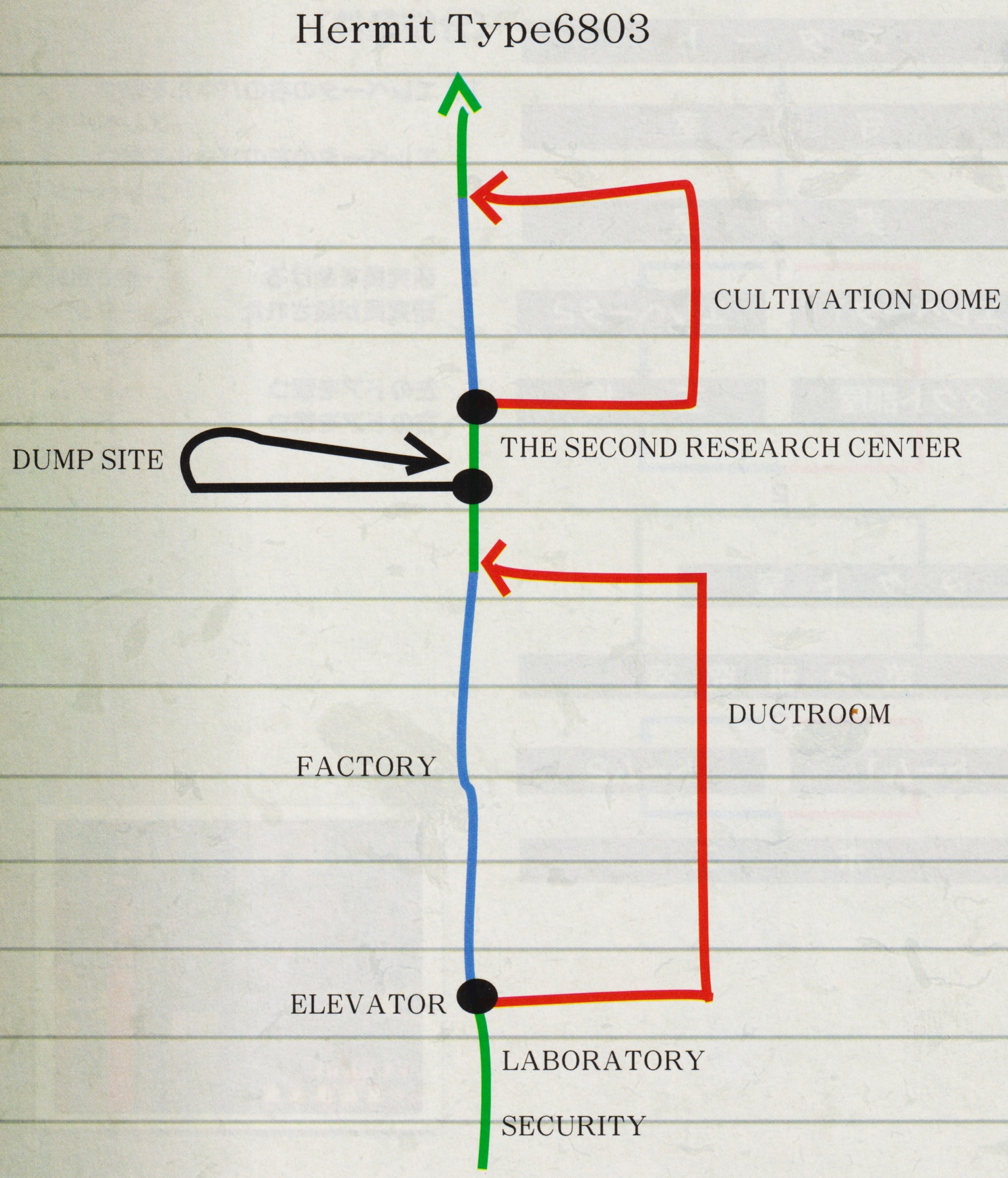


パーラー



タラン

ルート全体見取図



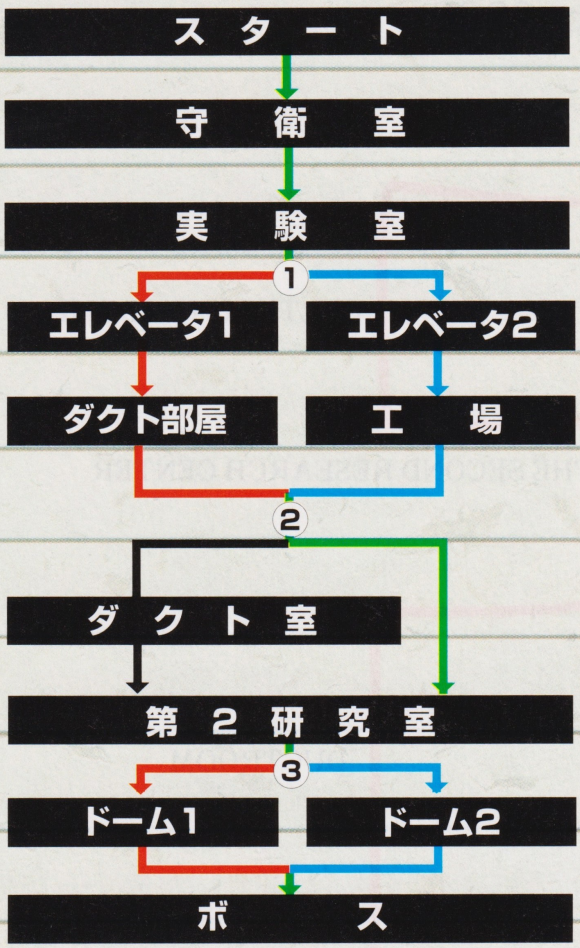
····ハイスコアルート　　····最短ルート

研究員　ハイスコア　３人／最短　３人　　コイン　ハイスコア　３枚／最短　３枚

救急箱　ハイスコア　２個／最短　２個　　黄金のカエル　ハイスコア　１匹／最短　１匹

目標スコア　56,000点

全ルートのフローチャート



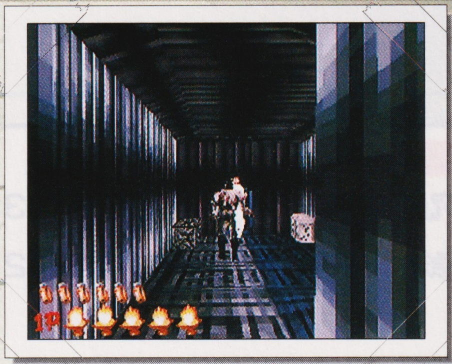
〔分岐条件〕

1．エレベータの右のパネルを撃つ
→エレベータ1へ
エレベータの左のパネルを撃つ
→エレベータ2へ
P.116

2．研究員を助ける →第2研究室へ
研究員が殺された →ダクト室へ
P.120

3．左のドアを撃つ →ドーム1へ
右のドアを撃つ →ドーム2へ
P.128





部屋の数も少なく、分岐も少ないので今までの面よりも明らかに簡略なフローチャートになっている。

大きな分岐はエレベーターのところとドームのところの2点となる。この2点で選んだ各ルートは、それぞれ重なる場所が一つもなく、ゾンビの種類、配置などが全く違っている。ハイスコアを取るか、最短を取るかでルートが完全にわかれることになる。

こんなにもポイントが少ないのにも関わらず、ゾンビの種類が第1面と同じ数ということがこの面の難しさを物語っている。

全ポイント対応ページ

各ページの見方

赤・・・・ハイスコアルート　　青・・・・最短ルート

POINT 1

守衛室

〔■研究員…0人 ■コイン…0枚 ■黄金のカエル…0匹 ■救急箱…0個〕

私邸の核心部を侵入者から守る守衛室に進入するところから第3面はスタートする。数少ない研究員が所持しているセキュリティカードを入手しながら先に進む。

フローチャート

窓から飛び降りるムービー

▼

手前にネイル1体
奥にサム2体登場
ムービー時から
ネイルの頭に
照準を合わせて
おくといい

▼

右のドアへ

▼

階段を降りると
ハリス2体登場

▼

右を向く

▼

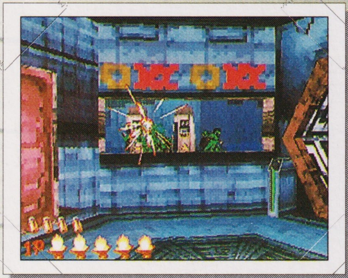
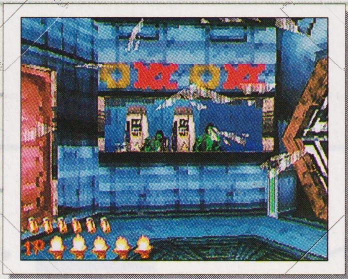
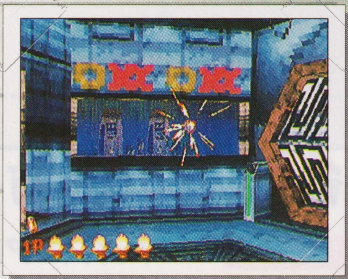
1.ネイルを倒してサム→サム





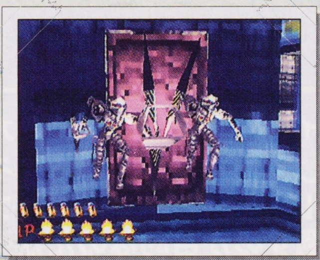

2.ガラスを割らずに倒せるハリス

ネイル、サム2体を倒して守衛室に入っていくと、正面のガラス越しにハリスが2体鉄球を振り回している（途中の箱にはアイテムなし）。実はこのガラス、こちらの攻撃では割れない不思議なガラス。ハリスが鉄球を投げる前に倒すといい。

3.交互に攻撃をしていくといい

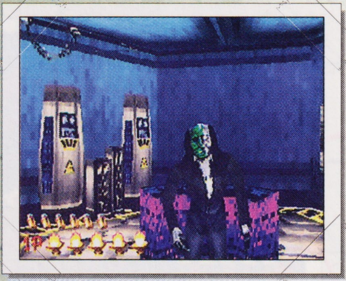
セキュリティカードなくて進めないことがわかると振り返り左のドアへ。その直前でムーディーが上から降りてくる。左右同じタイミングで攻撃してくるムーディー。交互に撃ってタイミングをずらせば攻撃の集中を防げるのである。

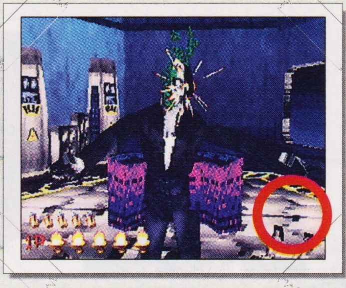


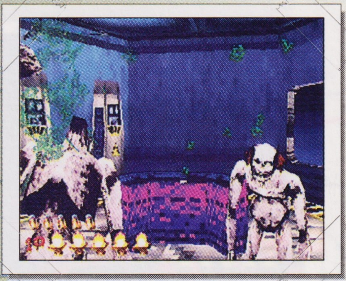
4.3体の頭の高さはほぼ同じ

ドアを抜けると中央やや左からまずはネイル登場。倒すと左→右という順番で、カゲオが立ち上がって姿を見せる（ちなみにネイルを倒すとき足のみ見えるが攻撃できず）。

最初のネイルの頭をぶち抜いたらそのまま照準を左へ平行移動。すると立ち上がったカゲオの頭にちょうど合う。撃ったらそのまま今度は右へ。すると右のカゲオの頭にも照準が合うのである。つまり最初のネイルで頭の高さに照準を合わせたら２体カゲオにも簡単に照準を合わせられる。



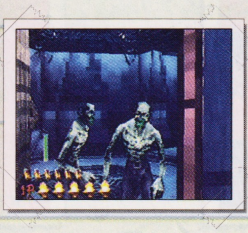


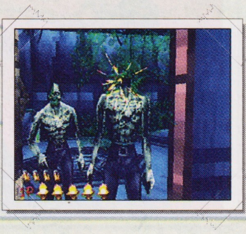




5.右のブルボンを先に撃つ

セキュリティカードを入手して外に出ようとすると2体のブルボン登場。先に攻撃してくる右のブルボンを先に倒してから左へ。





フローチャート

ムービー

▼

上からムーディー２体登場

▼

ドアを抜けると右にネイル１体

▼

左からカゲオ１体が起きあがる

▼

右からカゲオ１体が起きあがる

▼

セキュリティカード入手

▼

ドアの外からブルボン２体登場

▼

実験室へ(P.114)

POINT 2

実験室

〔■ 研究員…1人 ■ コイン…0枚 ■ 黄金のカエル…0匹 ■ 救急箱…2個〕

様々なサンプルを牢に閉じ込めてある実験室。そこからエレベーター前へ抜けるルート。多種多様なゾンビ見ることができる。もちろん倒すのが目的なのだが…。

フローチャート

左を向く

▼

牢屋にベントリー
サム２体、ネイル
ドラム缶を持つ
ベントリーの
計５体登場
ベントリー→
左サム→ネイル→
右サム→ドラム缶
ベントリーの順で

▼

右を見る
(箱を撃てる)

▼

左からブルボン

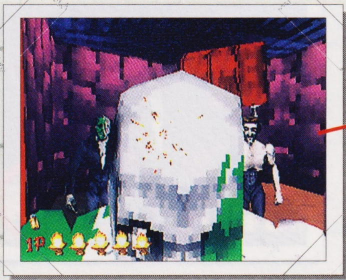
▼

1.まずはベントリーの頭を狙って

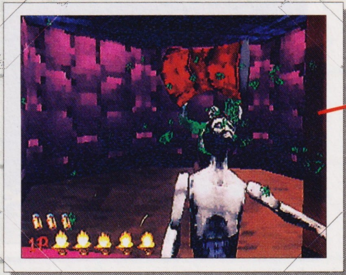
実験室に入ってすぐ左を向くと最初の牢がある。ここにはベントリー２体、サム２体にネイルの計５体のゾンビがいる。

牢が開くとまずベントリーがネイルとサムを率いて突進してくる。最初はベントリーの頭に照準を合わせて連射すること。



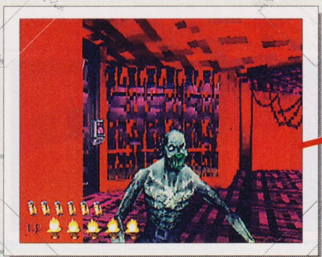


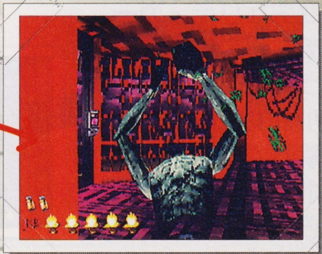






2.柱の影（左）からブルボン登場





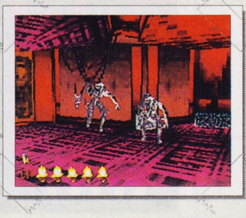
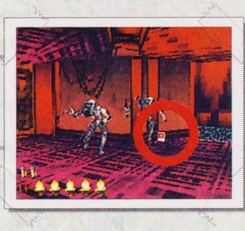
3.カギをすぐに壊して研究員救助

カギを壊して研究員を助けたらまずは中央にいるロバートから倒す。ブルボン→ギルモアの順で倒せば攻撃を喰らわずにクリアできる。




4.奥にある救急箱を逃さないように

研究員を助けて右を向くと今度は上からムーディーが降りてくる。交互撃ちで倒せば問題なし。うしろ右側の箱に救急箱が隠されている。

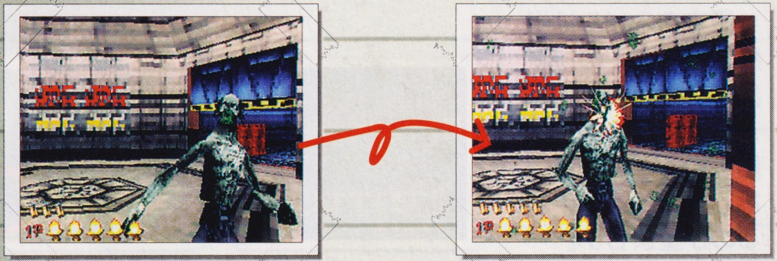



5.ロバートの頭を狙って撃つ

まずは左から襲ってくるロバートの頭を狙う。そのまま撃ち続けるとうしろにいるベントリーの頭もぶち抜ける。2体打倒後、右の1体。




6.右から突然襲いかかるブルボン



7.ドアの前で再びムーディー2体



フローチャート

牢屋のカギを壊し研究員脱出

▼

ロバート→ブルボン→ギルモアの順で

▼

ムーディー2体（右箱に救急箱）

▼

ドア通過後ロバートとベントリー2体

▼

右からブルボン

▼

ドア前にムーディー2体

▼

エレベーター前へ（P.116）

POINT 3

エレベータ前（分岐アリ）

〔■研究員…０人 ■コイン…１枚 ■黄金のカエル…０匹 ■救急箱…０個〕

２基のエレベーターの入口がある部屋へ進むルートである。大量のタラン（クモ型ゾンビ）とハンマーを持ったギルモアが行く手を阻む。ドームへの道のりは険しい。

フローチャート

タラン４体登場
１体は上へ

▼

上方から
タラン３体落下
（２体の場合も）

▼

ドア後
奥にサム２体

▼

左からギルモア

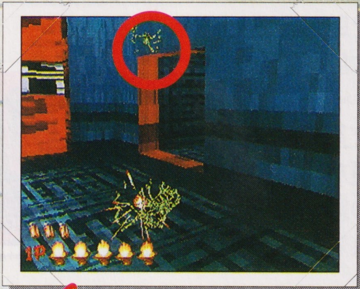
▼

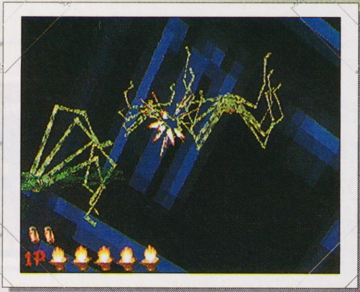
分岐ポイント

1.ドアから出る地点ですべて倒す

右側にあるドアからクモ型のゾンビ、タランが出現する。

最初に登場する４体のタランは画面下方から近づき、飛びかかってくる。画面下方に移動する際、モニターから消えてしまうほど下に行くため狙いにくい。ドアから出る地点ですべて倒してしまうのがいいだろう。尚、４体以外に上に行くタランがいる。これを撃っておくと天井のタランが２体に。





2.手を撃ってからコイン入手

遠方のネイルは当然倒せる。その後、出現するギルモアはまず手を撃ち攻撃を防御。その間に奥にあるコインを入手するのが望ましい。





分岐条件



エレベーター横にある２枚のパネル

右を撃つとエレベーター１へ

右のパネルを撃つと右のエレベーターに乗り込む。ダクト室へ向かう、こちらがハイスコアルート。

P.117へ

左を撃つとエレベーター２へ

左のパネルを撃つか、そのままでいると左のエレベーターへ。工場へ向かうこちらが最短ルート。

P.121へ

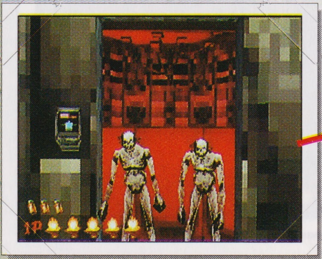
POINT 3

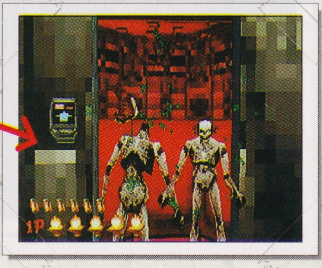
エレベータ1～ダクト室(分岐アリ)

〔■研究員…2人 ■コイン…3枚 ■黄金のカエル…1匹 ■救急箱…1個〕

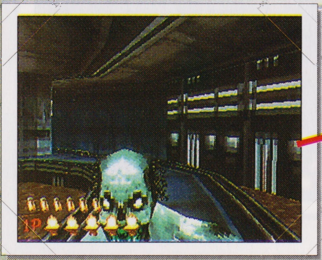
右のエレベーターは左と違い、降下中にゾンビは出現しない。ダクト室に着いてからパーラー、ムーディーなどの難敵が登場する。分岐は左エレベータールートと共通。

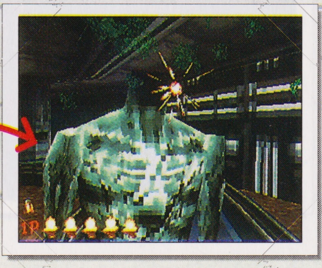
1.エレベーターの中にカゲオ2体





2.到着直後にブルボン登場

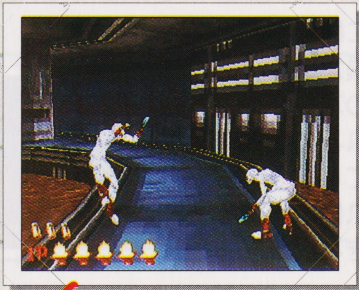


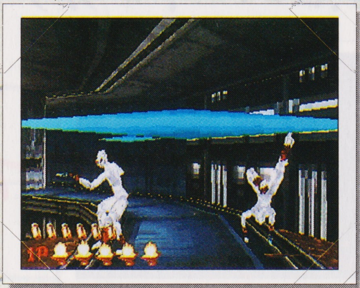


3.左右の水中からパーラー登場

ブルボンを倒した後、少し進むとパーラーが左右の水中から登場する。

パーラーもムーディーと同様、飛び道具を使ってくる。しかも中央よりもやや上側に飛んでくるので喰らいやすい。ムーディーには使える交互撃ちもそれほど有効ではないので、ナイフを撃ち落としては撃つのくり返しがいいであろう。できる限りどちらか1体に集中して。





フローチャート

右のエレベーターが開く
▼
カゲオ2体登場
▼
エレベーターで下へ
▼
ドアが開く
▼
目の前にブルボン1体登場
▼
左右の水中からパーラー2体が登場する
▼

フローチャート

奥へ進む

▼

柱の左右から
エビタン_aが
1体ずつ登場

▼

右の水中から
エビタン_aが
飛び出す

▼

左の箱のどれかに
コインあり

▼

ブルボン、
エビタン_aに
襲われる研究員
(ライフアップ)

▼

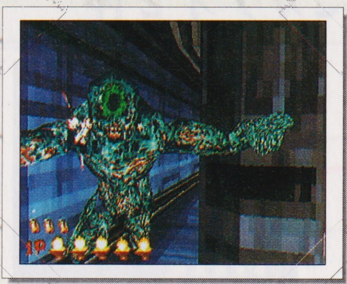
ロバート、
カゲオが登場

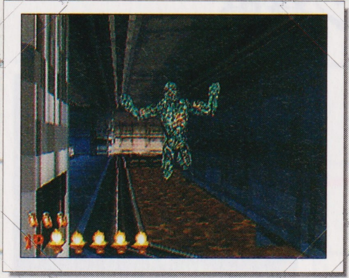
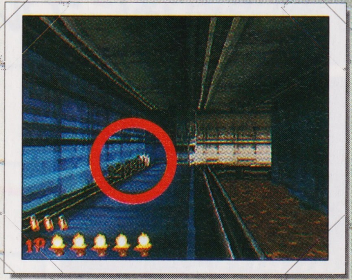
▼

4.エビタン_aが3体連続で登場

パーラーを倒して進んでいくと目の前に柱がある。この柱付近でエビタン_aが3体連続で登場する。

最初は柱の左から。割と遠目から近づいてくるので比較的狙いやすいはず。次は少し進んで柱の右から。前に登場するエビタンに手こずっているとこちらからも登場し、2体になってしまうので注意。最後は水中から登場する。突然現れるので驚くかもしれないが、中央に照準を合わせておけば問題なく撃ち落とせるであろう。以上、3体。

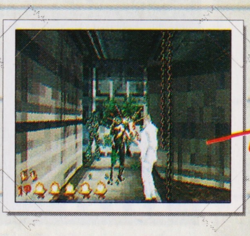
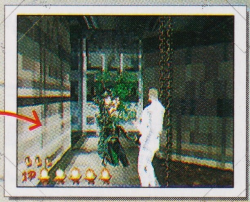


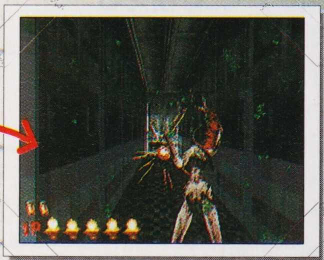
5.素早く撃たないと危険

ブルボンに襲われている研究員がいる。

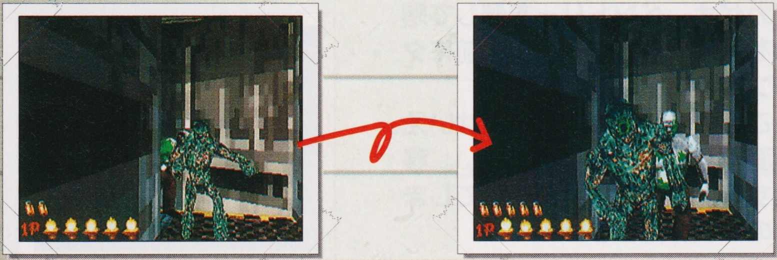
ブルボンの攻撃はすぐに行われるので、素早く倒してしまうこと。助ければ救急箱を入手できる。

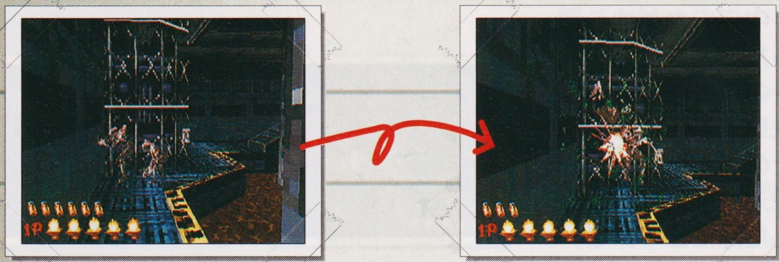
6.ロバート→カゲオの順で

7.角からエビタン&ベントリー

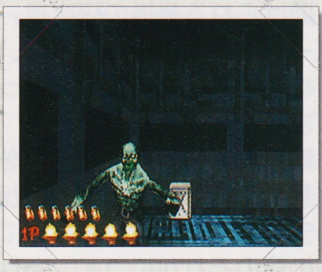


8.水中からムーディー2体



9.奥の箱にはアイテムなし

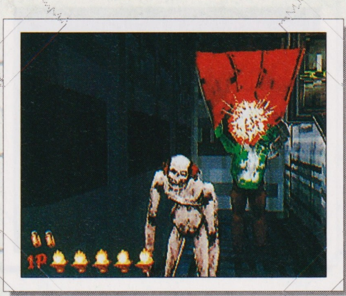
ムーディーを倒して右→左と進むとブルボンが登場する。そこで気になるのはうしろの箱。しかしこの箱には何も入っていない。だから箱を狙うことを考えず、ブルボンだけ倒せばいい。倒したら次の場所に向けてリロードしておく。



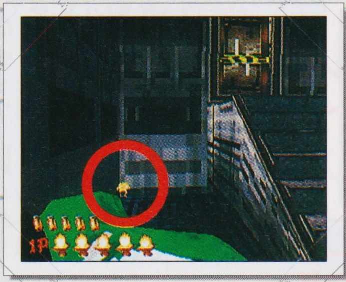
10.奥の箱には黄金カエルがいる

小さな階段の左のスペースにカゲオとタルを持ったベントリーがいる。カゲオ→ベントリーと倒せば簡単にクリアできるのだが、実は奥の箱には黄金カエルが隠されているのである。

位置的にはカゲオのうしろ。カゲオを倒しながら連射で。







フローチャート

角からエビタン_a
ベントリーが登場

▼

左へ曲がる

▼

右の水中から
ムーディー2体が
登場する

▼

さらに進むと
正面から
ブルボン1体登場
(奥の箱には
何もなし)

▼

階段左下に
カゲオとドラム缶
ベントリー登場
(奥の箱に
黄金カエル)

▼

フローチャート

- 階段を上ぼる
- ▼
- タラン４体登場
- ▼
- ドアを抜ける
- ▼
- カゲオ→ロバート→ハリスの順で倒す（コインあり）
- ▼
- 研究員を襲うロバート（箱のどれかにコインあり）
- ▼
- 分岐ポイント

1.ここのタランも移動する前に

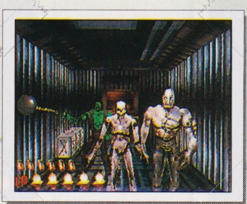
カゲオ、ベントリーを倒して階段を上ぼろうとすると目の前にタランが４体登場する。

ここのタランも大きいとはいえ、画面下方に来たら狙いにくい。移動する前に正面で全部倒してしまうのがいいだろう。



12.まずは中央のカゲオから倒すこと

中央のカゲオを倒したら右のロバート。その段階でハリスが鉄球を投げつける。その前にハリスに一撃浴びさせて、ひるんだ隙にコインを。

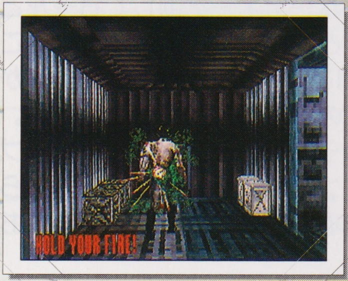


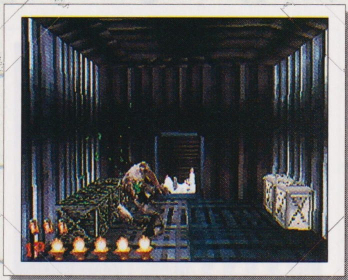


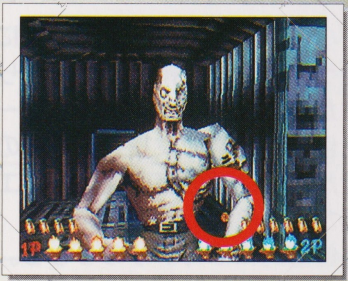
13.背中→背中→足でロバートを倒す

助けられる最後の研究員。ロバートに手前から襲われているため、間違って研究員を撃ってしまうケースが多い。

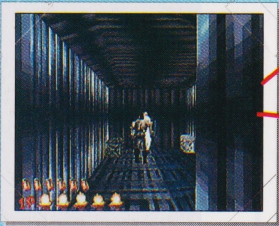
難易度にもよるが、背中を２発撃ち、その後足を撃つのが最も安全なパターン。ちなみに左右の箱のどれかにコインあり。







分岐条件



画面手前からロバートに襲われている研究員

見事助けると第２研究室へ

とにかく誤射してしまうことが多い地点。背中ばかり撃っていると弾が貫通して研究員を倒してしまう。

P.126へ

誤射、または襲われるとダクト室へ

ちなみにエレベーター２から工場を抜けるルートも最終的にはこの分岐ポイントにたどり着くのである。

P.125へ

POINT 5

エレベータ２～工場

〔■研究員…1人■コイン…０枚■黄金のカエル…０匹■救急箱…1個〕

左のエレベーターから工場へ向かうルート。右のエレベーターとは違い、降下中でもゾンビの攻撃がある。シリルやベントリーなど、遠方から攻撃するゾンビ多し。

1.エレベーターの中にネイルが2体



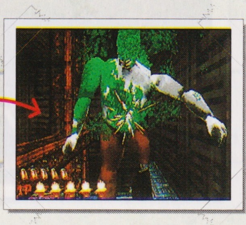


2.ロードが終わったら撃ち始める

降下中にドラム缶を投げつけるベントリーが出現する。

出るタイミングはロードが終わった直後。ロード終了と同時に連射すること。

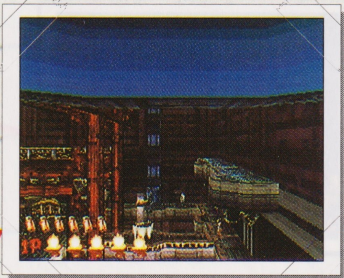




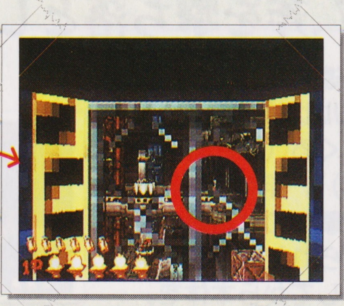
3.黄色のカベ直後にシリル登場

降下中に斧を投げつけるシリルもいる。出現場所は写真にある黄色のカベ直後。このカベを通り過ぎたら連射しておくこと。

尚、シリルの前後から遠方にサムが登場する。着地してからでも撃てるのだが、できることなら降下中に撃っておきたい。







フローチャート

左のエレベーターを開ける

▼

ネイル２体登場

▼

エレベーターで下へ

▼

降下中
ドラム缶を持ったベントリー登場

▼

降下中
シリル１体登場
（奥にサム１体登場）

▼

フローチャート

エレベーターから降りる

▼

左右にシリル２体登場する（左から）

▼

上からリフトでロバートに襲われている研究員が降下（ライフアップ）

▼

右上方にドラム缶を持つベントリー２体

▼

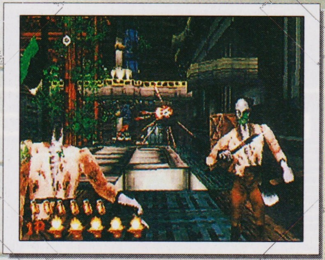
上方にシリル１体（２Ｐ時は２体）

▼

工場へ（P.123）

4.着地前から左に照準を合わせる

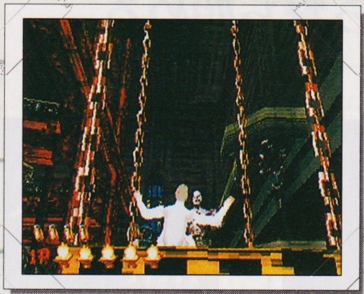
エレベーター着地直後、シリルが２体登場する。着地すると、まずは左のシリルから攻撃してくる。そこで着地する前から左に照準を合わせておくといい。降りたらすぐに撃てるように。左を倒せば右は余裕を持って倒せる。

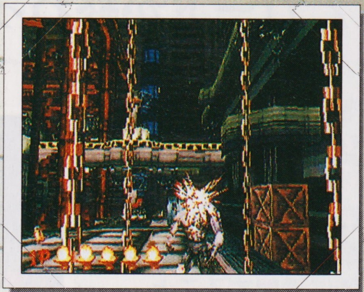


5.リフトに乗って研究員とロバート

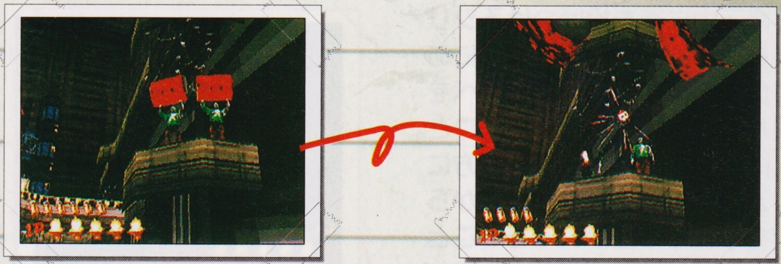
２体のシリルを倒した後、リフトに乗って研究員と、それを襲うロバートが目の前に降りてくる。

最初は研究員しか見えず、やがてロバートの姿が見えてくる。ここではロバートが研究員を襲うまで多少の時間がある。始めのうちはロバートと研究員が重なって狙いにくい。完全にロバートが見えるようになってから狙うように。上の方から徐々に照準を下げながら撃てば、安全に狙えてかつ頭をぶち抜くこともできるはずである。





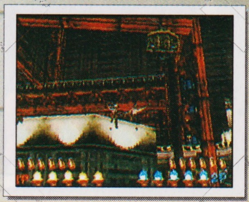
6.ドラム缶を壊してから狙う



7.斧を撃ち落としてじっくりと狙う

遠方から１体のシリルが斧を投げつけてくる（２Ｐ時は２体）。斧を投げる前に撃つのは困難。投げられた斧を撃ち落としてから本体を。





POINT 6

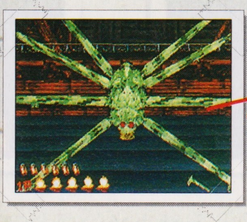
工場

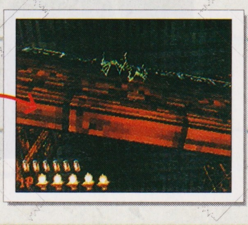
〔■研究員…０人 ■コイン…１枚 ■黄金のカエル…１匹 ■救急箱…０個〕

非常に広い工場の内部を進むルート。工場というだけあって、ゾンビもワイヤーロープを使って登場することも。最終的にはP.120の研究員救助の分岐へたどり着く。

1.目の前に現れるタランも撃てる

階段を上ぼっている時に目の前にタランが現れる。攻撃を仕掛けてこない、このタランも当然撃つことが可能。出る場所を覚えておこう。

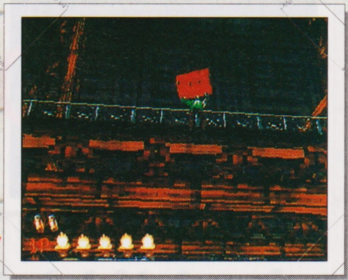


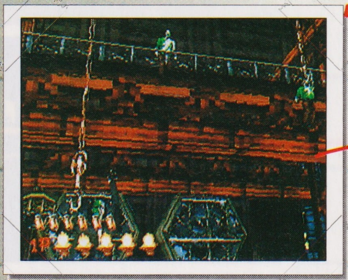


2.突進するベントリーを先に

まずは遠方からドラム缶を投げるベントリー。投げる前に撃ち殺してしまう。するとワイヤーをつたってネイルが２体登場。着地後、襲いかかってくる。

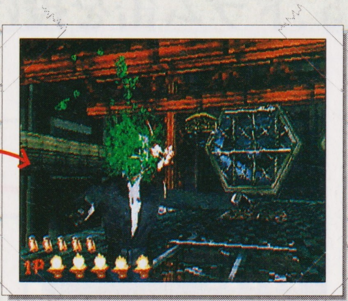
中央にいるネイルを倒したら、左のネイルを倒す前に右のベントリー先に倒せば突進を防げる。











フローチャート

階段途中
目の前にタラン

奥に
タラン２体登場

上方にドラム缶
ベントリー１体

ネイルがワイヤーで降りてくる

左にネイル２体
右からベントリーが１体突進
左から倒す

フローチャート

ワイヤーで上から
サムが１体
降りてくる

再びワイヤーで
サムが１体
降りてくる
（右奥の箱の
どれかに
黄金カエル）

右へ進む
（途中、右の箱に
コインあり）

カゲオ２体に
ブルボン１体登場

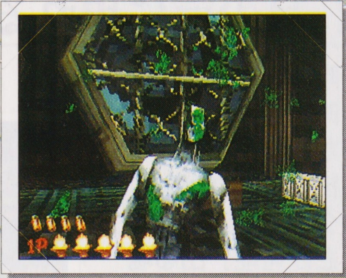
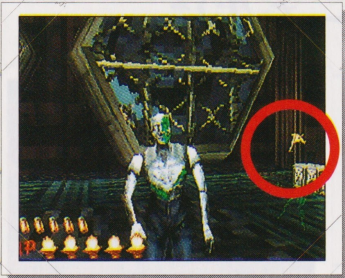
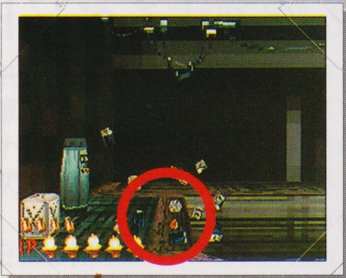
ベントリー２体

P.120の分岐へ

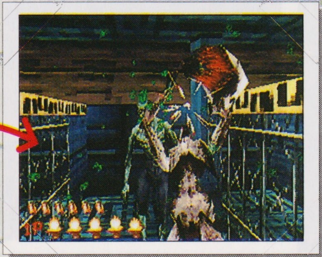
3.右のサムを撃つときカエルも

今度はサムが２体ワイヤーをつたって登場する。２体といっても同時にではなく、１体ずつ降りてくる。最初の１体はやや右側に着地。これを倒すと次の１体が降りるようになっている。

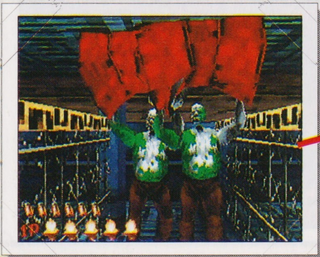
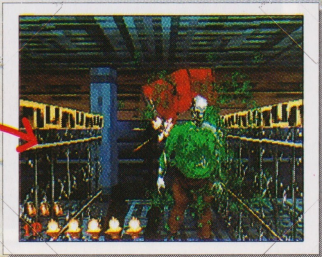
尚、最初の１体を撃つとき、できるだけ同時にうしろにある箱を壊して黄金のカエルを入手すること。この後でも取ることは可能だが狙うタイミングが移動中に限られてしまう。最初のサムを撃つとき同時に狙うのが最も取りやすい。その後のコインも忘れずに。

4.左のカゲオから右のカゲオへ

5.ドラム缶を投げさせないように

POINT 7

ダクト室

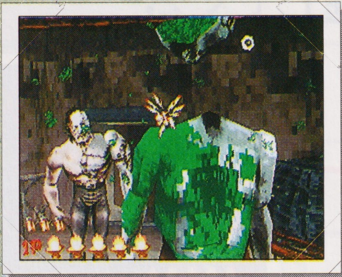
〔■研究員…０人 ■コイン…０枚 ■黄金のカエル…０匹 ■救急箱…０個〕

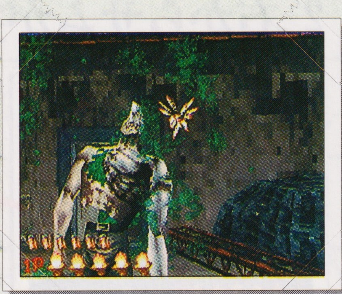
ロバートに襲われて落ちた研究員を追ってくると、このダクト室にたどり着く。ここに来ないと研究員が持っているセキュリティカードを入手できないのである。

1.右側から順に倒していけばいい

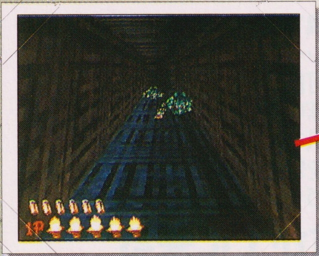
降りるとすぐ、右から順にギルモア、ベントリー、ロバートが登場する。攻撃を仕掛けてくる順番はギルモア→ベントリー→ロバートの順。よってこの順番に右から倒していけばよい。無理に左から倒そうとするとギルモア攻撃を喰らうことは必至。

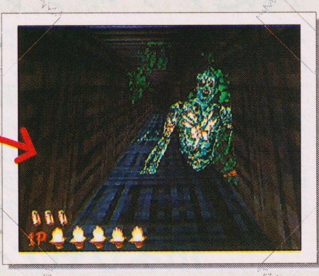






2.ダクトを見上げたらすぐに撃つ





3.右→左→ハリスが妥当

右のブルボン、左のブルボン、ハリスの順で倒すのが妥当。右を倒した後、ハリスを倒すと鉄球攻撃を喰らう危険性が低くなる。





フローチャート

ダクト室へ落下

▼

ロバート→ベントリー→ギルモアの順で

▼

カード入手

▼

ダクト途中でエビタン_bが２体登場

▼

ブルボン２体とハリス１体登場

▼

第２研究室へ(P.126)

POINT 8

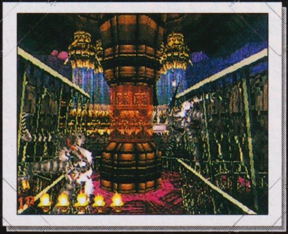
第２研究室～ドーム（分岐アリ）

〔■ 研究員…０人 ■ コイン…０枚 ■ 黄金のカエル…０匹 ■ 救急箱…０個〕

第２研究室からドーム前の分岐ポイントまでのルート。ムーディーやパーラーなど、飛び道具を使うゾンビが、第２研究室には今までにないほど多く出現する。

フローチャート

上から
ムーディー２体
カベを使って
攻撃してくる



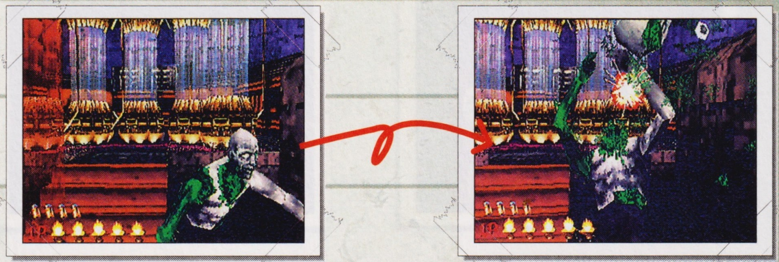
中央の
赤いカプセルの
右側から
サム１体登場



1.両カベを使って攻撃するので注意



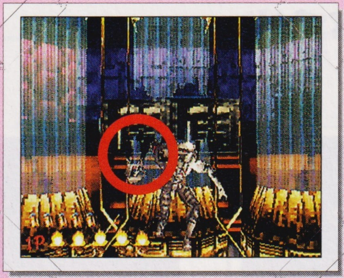
2.右からサムが突進してくる

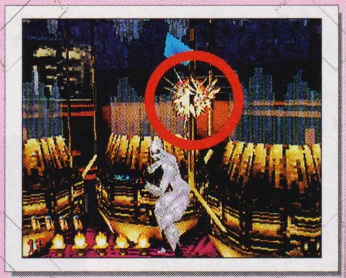


対処テクニック／高さが違う

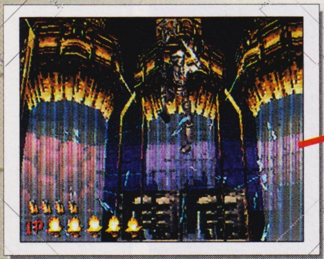
ムーディーとパーラー。どちらも飛び道具で攻撃してくるゾンビである。ムーディーは鉄の爪、パーラーはレーザーナイフと違う道具ではあるが、どちらも撃ち落とすことが可能。しかし飛んでくる高さが違うのである。ムーディーの爪はほぼ中央。それに対してパーラーは中央より上。つまりムーディーは爪を撃ちながら本体を撃ち込むことができるが、パーラーはナイフを撃ちながら本体を撃つのは難しい。これがパーラーの方が対処しづらい理由の一つである。

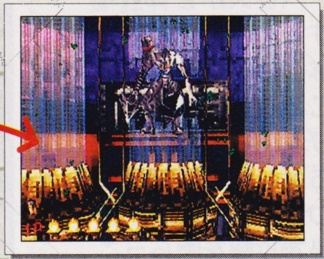
爪よりもナイフの方が上に来る





3.空中にいる段階で撃ち込む





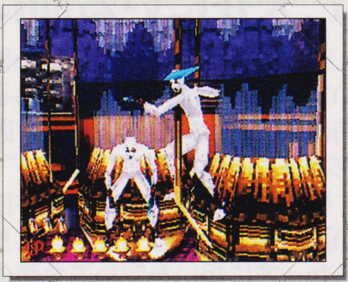
4.やはり空中で狙うのが良い

１体のムーディーを倒した後、右隣のカプセルからパーラーが２体出現する。

セオリー通り、まずは空中にいる間にできるだけ攻撃を加えておくこと。ムーディーに比べ滞空時間が短いパーラーだけに、空中での攻撃は重要。





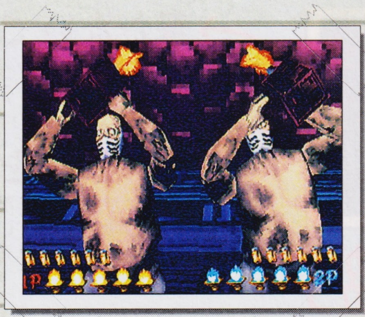


5.リフトを上がると正面にバーナー

リフトに乗って上がると正面にバーナーが１体（２Ｐでは２体）登場する。

リフトで上がっていくため、バーナーの足から画面に現れてくる。最短ルートを進んでいる時にはこの段階で攻撃して、できるだけ早く倒してしまうのがいい。しかしハイスコアルートを進んでいる場合にはそれでは得点が稼げない。完全に上がってから頭を狙ってぶち抜くこと。ちなみにサムソン同様、右手（向かって左側）は撃てないので、やや右の方を狙った方がいい。





フローチャート

水色のカプセルが並んでいる場所へ

▼

中央のカプセルを破壊してムーディー１体が登場する

▼

中央右のカプセルからパーラーが２体登場する

▼

階段を降りて右へ進む

▼

リフトで上へ

▼

バーナー１体登場（２Ｐ時は２体）

▼

フローチャート

右へ進む

▼

左右に
ハリス２体登場

▼

上を見上げる

▼

天井に
パーラー２体登場
（天井にいる間に
攻撃可能）

▼

左へ進み
階段を昇る

▼

左のドアの前へ

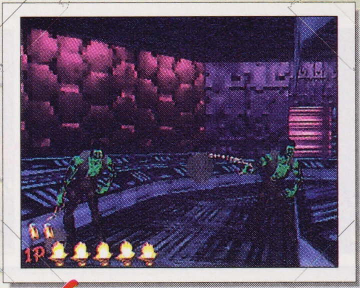
▼

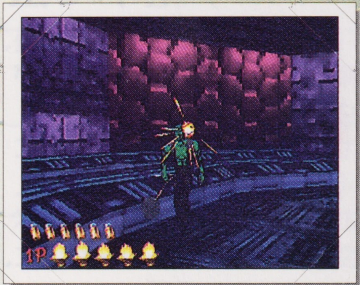
分岐ポイント

6.一度撃ってひるませてから

ハリスが２体登場する。ハリスの厄介な点は鉄球を投げること。この鉄球は飛び道具の中で唯一撃ち落とせない道具。つまり投げさせたら必ず攻撃を喰らうことになる。

そこでまずは両方に１発ずつ弾を喰らわせる。ひるんだ隙に頭をぶち抜けば得点を稼げる。得点を稼がないのなら、交互に倒れるまで撃ち続ければ簡単に倒すことができる。



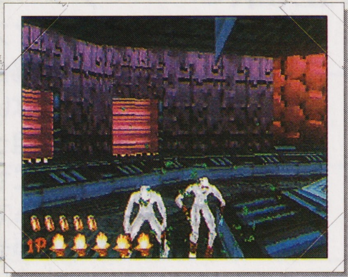


7.天井にいる間に撃つ

第２面のドレイクの時にも書いたが、できるだけ天井にいる時に撃つと後で楽になるし、頭を狙うことも可能。

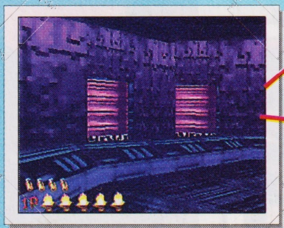
特にここのパーラーは天井にいる時間が他よりも長い。どちらか一方に狙いを定めて全弾ぶち込むつもりで撃つこと。







分岐条件



左右２つのドアがあり、左のドアの前に立つ

撃たないで素通りするとドーム１へ

左のドアの前に立ったとき、このドアを撃たなければそのまま右のドアの前へ。右のドアは撃つ必要なし。

P.129へ

左のドアを撃つとドーム２へ

左のドアは撃つと開き、そのままドームの中へ入っていく。最短ルートを目指すならこちらのドアから。

P.132へ

POINT 9

ドーム1

〔■研究員…0人 ■コイン…0枚 ■黄金のカエル…0匹 ■救急箱…0個〕

こちらのドームはムーディー、パーラーなど第3面を代表するゾンビが多数登場する。第3面の最後を飾るにふさわしいルートであろう。こちらがハイスコアルート。

1.ドア直後に重量級3体登場

ドアを開けるとすぐに、バーナー2体とベントリー1体という重量級トリオが登場する。襲ってくる順番は左手前のバーナー、右の突進ベントリー、左後方のバーナーの順。倒す順番もバーナー→ベントリー→バーナーで問題ない。

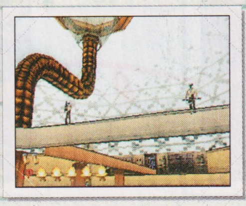
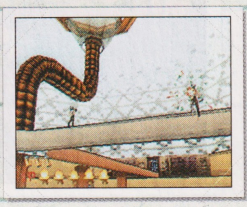
ハイスコアを狙うならもちろん頭を狙う。最初のバーナーは早めに頭を狙うと、後方のバーナーの頭も同時にぶち抜けることがある。しかしこの状態になると右のベントリーの頭を狙うのは非常に困難。1体ずつ倒していくのがいい。






2.やはり斧を撃ち落とすのが先決

通常、これだけ遠方にいるゾンビは攻撃をしてこないことが多いが、ここのシリルは2体とも平気で斧を投げてくる。斧を先に撃ってから。

フローチャート

右のドアを抜ける

▼

直後、
左にバーナー2体
右にベントリーが
1体登場
左手前バーナー→
ベントリー→
左奥バーナーの順

▼

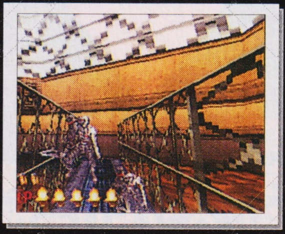
上方にシリル2体
登場
いきなり斧を
投げてくるので
斧を撃ってから
倒す

▼

フローチャート

上方から
サムが２体
降りてくる
すぐに攻撃してる
ので注意すること

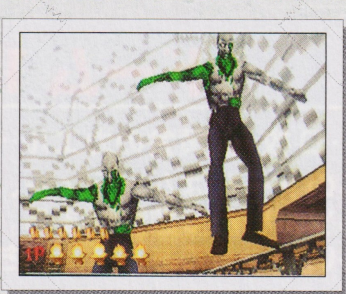
続いて
ムーディーが２体
降りてくる



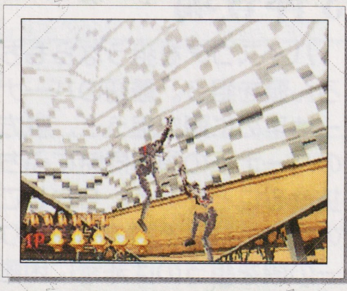
さらに
上方から
パーラーが２体
降りてくる

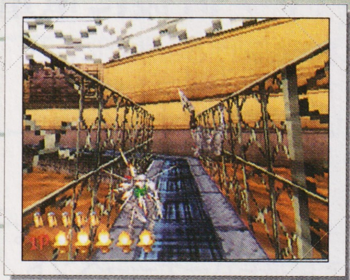


3.上からサムが2体落下



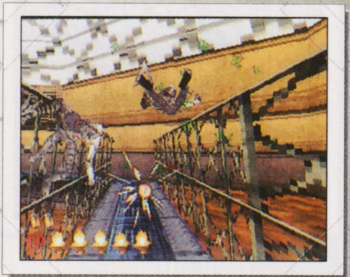




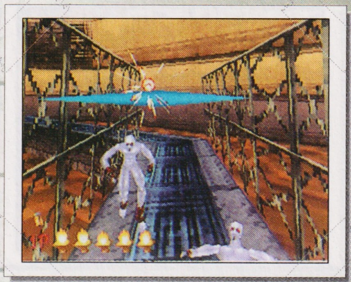


4.さらにムーディーが上から落下

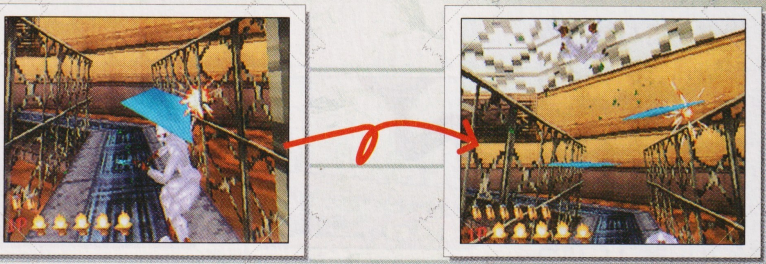








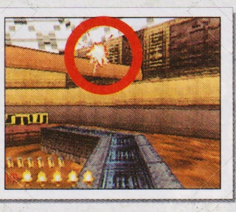
5.そしてパーラーも上から落下

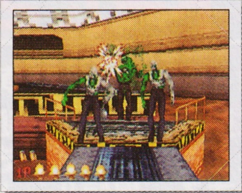


6.橋の上のサムを撃ってから

通路を移動中、橋の上にサムがいるので撃ってから先へ。

リフトでサム２体とハリスが。先に姿を現すハリスから倒すのがいい。





7.中央のロバートを先に倒す

ロバートが中央、右にベントリー、左にバーナーという３体が登場する。

一番前にいるロバートから先に倒し、右にいるベントリー、左にいるバーナーの順で倒せばいい。特にベントリーは素早く倒して突進を防ぐこと。





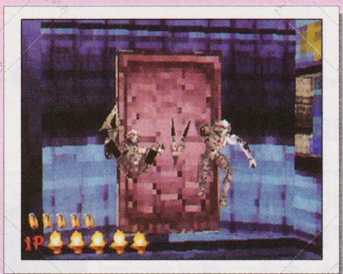


対処テクニック／交互撃ち

ムーディーやパーラーなど、飛び道具を使って攻撃してくるゾンビは2体同時に登場することが多い。しかも攻撃パターンが一緒なので、同時にナイフを投げられたりする。これを弾いて反撃するのは非常に厄介。そこで交互に撃って攻撃集中を避けるというテクニックがある。片方を撃ってひるんでいる隙にもう片方を撃つというのをくり返すだけ。特にムーディーはリアクションが大きいため、うまくタイミングを合わせれば攻撃する間もなく倒すことが可能。

交互に撃って攻撃のタイミングをずらす





フローチャート

進むと
上方の橋に
サム１体

リフトが
上がってきて
サム２体と
ハリス１体が
登場する
（ハリスから
姿を現す）

リフトで
上へ行くと
ロバート、
ベントリー、
バーナーが登場
この順で倒す

ボスへ
（P.134）

POINT 10

ドーム２

〔■研究員…０人■コイン…０枚■黄金のカエル…０匹■救急箱…０個〕

ドーム１を通過中に上に見える橋の上を通過するルート。リフトによる仕掛けがたくさんあり、動きのそれほど速くないゾンビが多数登場する。最短ルートである。

フローチャート

左のドアを抜ける

▼

ロバートと
バーナー２体登場
ロバート→
左バーナー→
右バーナーの順で
倒すと良い

▼

階段の前へ

▼

階段上に
シリル１体登場
（斧を
２回投げつけた後
消えてしまう）

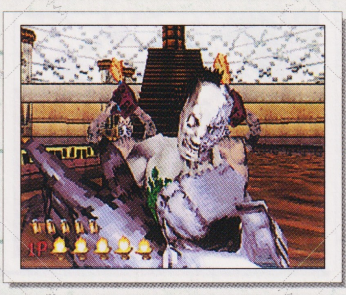
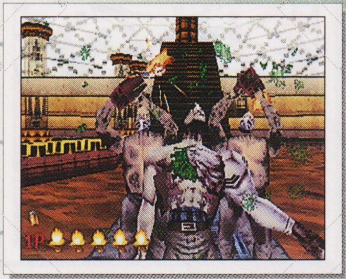
▼

1.やはりドア直後は危険度大

ドアを開けるとすぐにロバートが殴りかかってくる。まずはこのロバートから。

続いて左からバーナーが襲いかかってくる。こちらは距離があるので右側から頭を狙って確実に倒すこと。最後は右側にいるバーナー。左のバーナーを素早く倒してしまえば右も距離は十分。これも頭を狙って確実に倒すのがいいであろう。

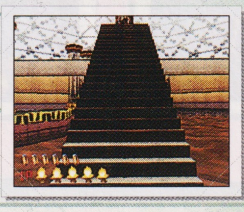
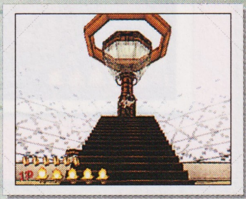
まとめるとロバート→左のバーナー→右のバーナーという順番になる。最短でも頭をぶち抜く方がいい。

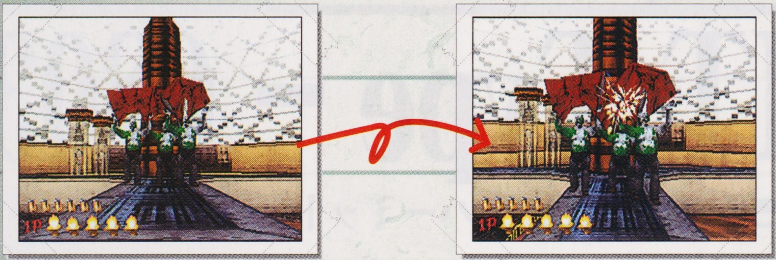


2.階段の上にいるシリル

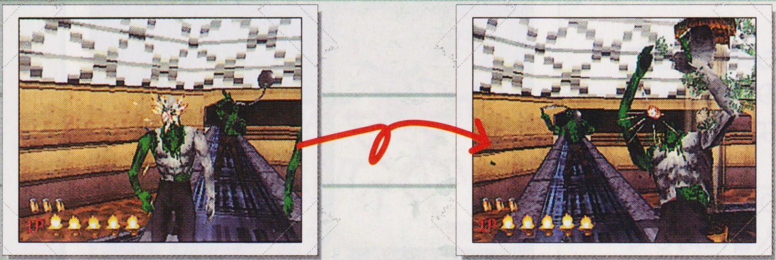
階段の上を見上げるとシリルが斧を投げつけてくる。２本投げ終えた時点で消えてしまう。ダメージを受けたくなければ斧だけを。

3.右(もしくは左)から順番に

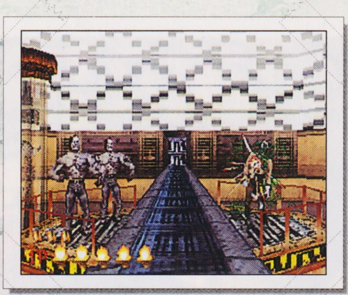


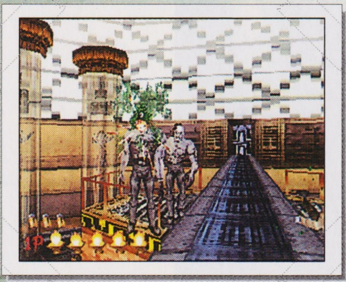
4.サム2体を先に倒すこと

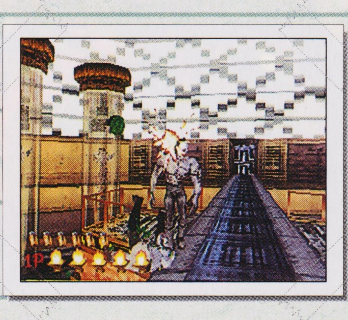


5.斧を投げるシリルから倒す

右のリフトでシリル、左のリフトでロバートが2体上がってくる。先に狙うのは当然、斧を投げてくるシリルから。ロバートが襲いかかってくるまでには時間があるので落ち着いて。
シリルを倒したら左のロバートを前から順番に倒す。

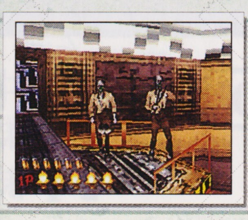


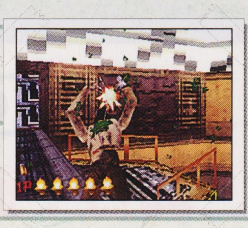




6.シリル2体は右から

最後は右のリフトでシリルが2体上がってくる。右側のシリルが先に攻撃してくるのでこちらから先に倒すのがいい。斧に注意しながら。





フローチャート

ドラム缶を持ったベントリーが3体並んで登場

▼

進んで左を向く

▼

サム2体とハリス1体登場

▼

右を向き進む

▼

左右のリフトでシリルが1体(右)ロバートが2体(左)登場

▼

リフトでシリル2体登場

▼

ボスへ
(P.134)

The Third Chapter Boss

HERMIT Type - 6803

ハーミット　タイプ6803

体が硬いクモ型のボス。という表現が最も適しているであろう。８本の足を自由に動かし、狭い通路を縦横無尽に移動する姿はまさにクモそのものの動きである。

頭以外の部分の硬さは弾さえも弾き返してしまうほど。チャリオットの胸の傷同様、頭も他のパーツほど硬ければ完璧なボスであったはずである。

通常は私のペット的存在であり、おとなしいが、命令を受けると忠実に侵入者に対して攻撃を行う。ちなみに研究所内で見かけるタランはハーミットの分身だと推測される。



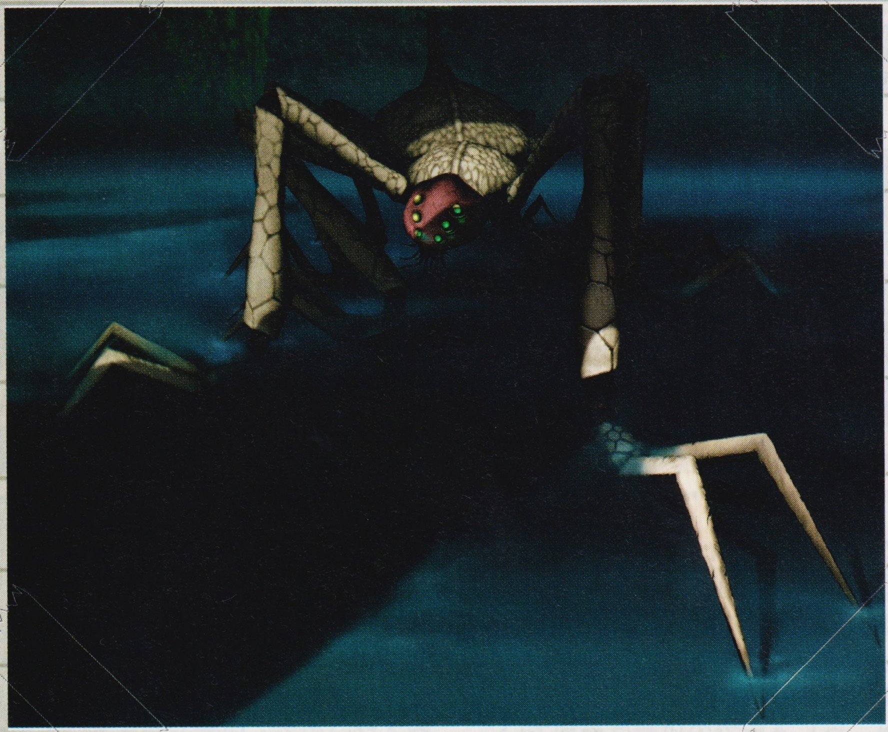


HERMIT
Type ： 6803
C－3 BOSS

HP 160

弱点：頭

弾命中時のダメージ
1 P時 ： 10
2 P時 ： 10



最大の特徴…チューブの中をうごめく

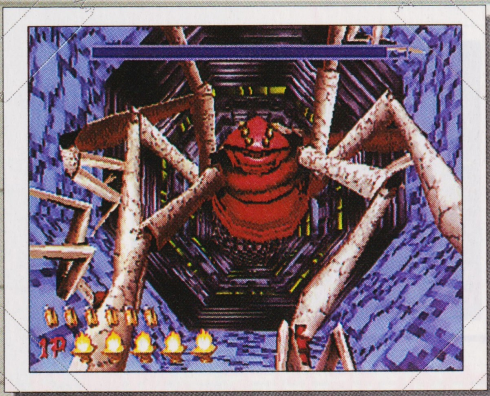
戦いの舞台は円柱形をしたチューブの中。ハーミットはこの中を8本の足を駆使して自由に動きまわり、攻撃を仕掛けてくる。

動きの基本は2パターン。上下に体を揺らしながら移動するか、チューブの中を回転するかのいずれか。どちらも狭いチューブの中を移動しているとは思えないほどの速度である。よく8本の足が絡まないなと感心してしまうほど素早い動きをする。

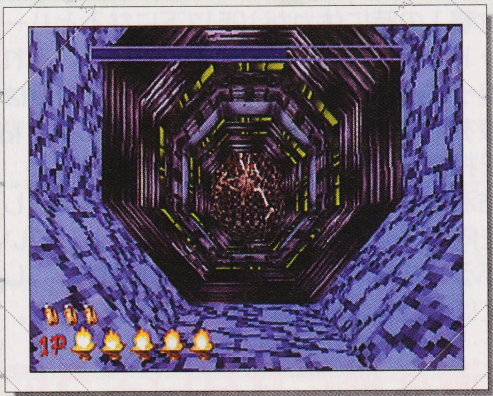
攻撃については次ページでくわしく紹介するが、基本は爪で引っかくか粘液を飛ばすかの2パターン。体を上下に揺らしながら近づくときは爪で引っかき、回転するときは粘液を飛ばすと考えて間違いはない。

実はこのハーミットには最大の欠点がある。どちらの動きをするときも、弱点の頭が中央に寄ってしまうこと。侵入者に対して狙ってくれと言わんばかりである。やはり失敗作か。

上下動

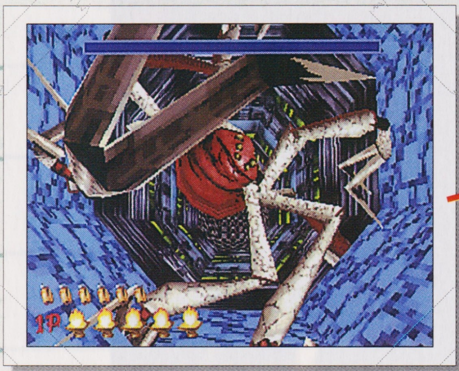


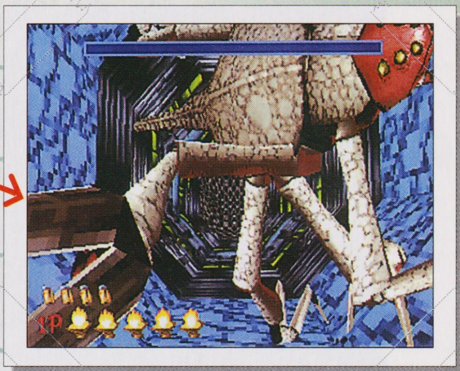
回転



攻撃形態について

攻撃１…体を揺らしながら近づき、鋭い爪で攻撃





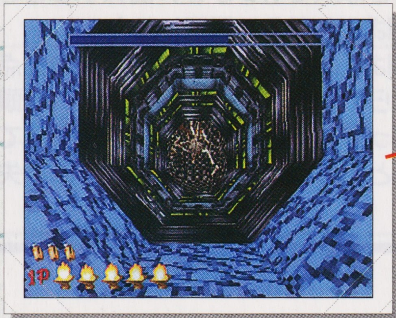
体を激しく上下に揺らしながら近づき、鋭い爪を振り上げ、一気に叩きつけるのが攻撃形態１。爪はすべての足に付いているが、主に前足とうしろ足で攻撃を行う。

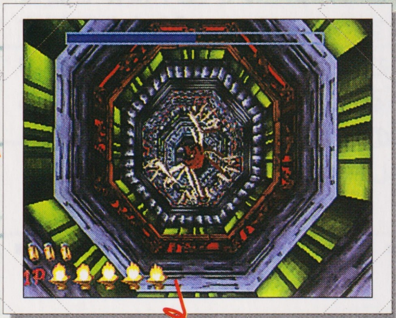
前足での攻撃は近づいて振り上げるのでわかりやすいが、うしろ足での攻撃は直前でいきなり振り返るためわかりづらい。つまり攻撃を受けやすいのである。

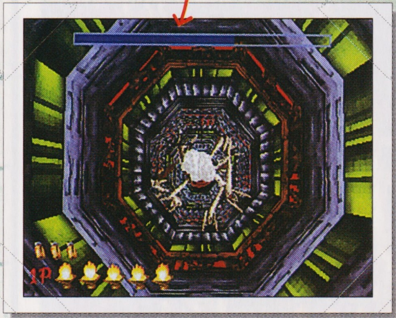
攻撃を防ぐには弱点の頭を撃てばよい。ちなみにハーミットはハングドマン同様、頭を撃つたびに120点加算される。他のパーツが撃てないので、自然と増えていくのだが…。

頭をぶち抜かれ、体力が105以下→攻撃２へ

攻撃２…体の後方から粘液を飛ばしてくる





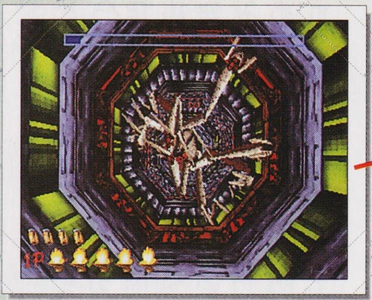


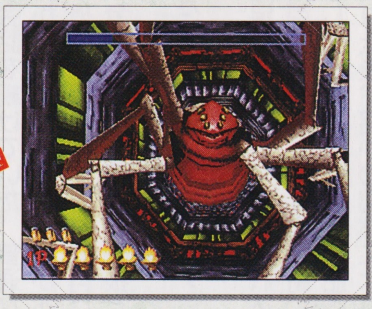
攻撃１の時に体力が105以下になるとハーミットはチューブの奥に後退していく。それを追って次のチューブにたどり着くと今度は粘液を飛ばす攻撃２に移行するのである。粘液を打ち落とすのには相当な弾数が必要。

粘液を飛ばすとき、ハーミットは必ずうしろを向く。それ以外の時は頭をガードしているがうしろを向く瞬間、外す。頭を撃ってしまえばうしろを向かせないで済むのである。

粘液を撃たせないように。体力が45以下→攻撃３へ

攻撃３…頭をガードしながら近づいて攻撃

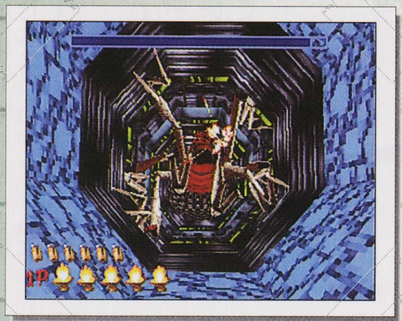




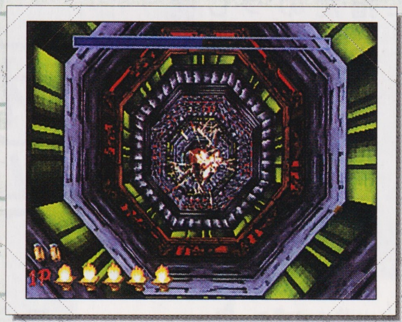
攻撃１と違うのは近づくときに頭をガードしていること。攻撃態勢に入るまでガードを外すことはない。これは逆に攻撃体勢に入るときがチャンスということになる。
その前に、頭をガードはしているが隙間から撃つことが可能。とにかく頭の位置めがけて撃ち続けることがハーミットの最大の対処法なのである。

対　処　法

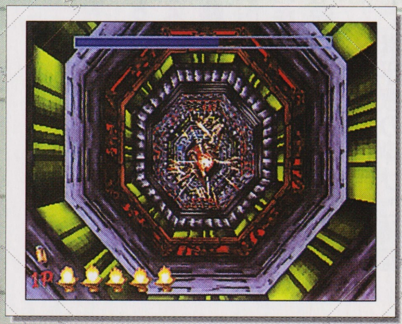
攻撃１のときは…照準を上下に移動しながら狙うのではなく、中央よりやや上を狙っていれば自ずから当たってくる



攻撃２のときは…うしろを向かせないように常に頭を狙って撃ち続ける。そうすればガードが外れる瞬間を逃さない

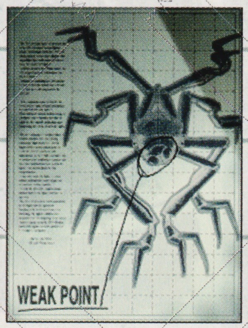


攻撃３のときは…ガードの隙間から頭に当たるように中央を撃ち続ける。そうすれば攻撃態勢に入らせずに倒すことができる



とにかく弱点をねらって連射すること

結局、常にチューブの中央、ハーミットの頭のある位置を狙って撃ち続ける方法が最も有効なのである。
とにかく何も考えずに中央のみ撃ち続けて勝てるとは。４体のボスの中で、最も失敗した作品といえるだろう。



「着替えは終わったのですか？　パリジャンサンド好きでしたよね」

　会食場に食事を運ぶ素浮恵。おもむろに取り出した指輪を机の上に差し出す私。

「これは……」

「やはりこの指輪を知っているのか」

　そう言って私は引き金を引いた。弾は素浮恵の足を撃ち抜いた。どす黒い血が吹き出し、よろめく素浮恵の後ろにあるカベには飛び散った無数の肉片がへばりついていた。肉汁がにじみ出るレアステーキを明るく浮き出させるために付けられたはずの明かりは、カベにへばりついた生々しい肉片を光輝かせていた。

「…思い出したのでは…ないのですね」

　足を撃ち抜かれた素浮恵は、よろめきながらも会話を続けていた。普通なら気を失ってもおかしくないほどの苦痛があるはずなのに。私は恐怖を憶えながらも、再び引き金を引いた。今度は左足を弾が撃ち抜く。

「貴方は研究者だったのです」

　両足がなくなり、床に倒れ込んだ素浮恵は足を引きづりながらにじり寄ってきた。流産してしまった赤子が母親の胎内から引きずり出された後、何かの偶然により甦り〝私は貴方の子供です〟と呻きながら血まみれでにじり寄ってくるかの如く、恨みを込めた瞳を投げつけながら、

「お前は私を裏切ったのでないのか？　お前は戸益とできていたのではないのか？　私は許せなかった。認められなかったのだ。お前をこの世から消すしか、私が傷つかずに済む方法はない。死んでくれ」

「貴方は遺伝子工学の研究者でした。そして私と戸益さんは貴方の研究所、つまりこの館で働く研究員だったのです」

「何を言っている。私はこれでも芸術家だ」

屍臭

第三話

木瓜庵著

「ある日、私が貴方を呼びに寝室へ行くと貴方の姿はありませんでした。研究室に戻ろうと振り返ると貴方が立っていて、手にはその指輪の付いた血まみれの指が。良く見るとそれは戸益さんと私の指でした。なぜならその指輪は戸益さんと私の婚約指輪だったからです」

「やはりお前は戸益と…」

「私は貴方の妻ではありません。私は貴方に殺意を抱きました。近くにあった斧で貴方に殴りかかろうとしたとき、貴方はその銃で私の胸を……」

　頭を撃ち抜いていた。素浮恵の頭を撃ち抜いていた。私が研究者？　素浮恵が戸益と婚約していた？　あらゆる疑問と疑惑が頭をめぐっていた。理解の範疇はとっくに越えていた。認める、認めない以前の問題。私は嘔吐感を憶えながら、ゲロを吐き出すかの如く、素浮恵に何発も何発も銃弾をぶちまけていた。

　しゃがみ込む私の前に素浮恵の砕けた頭蓋骨。その中にはキラキラと輝く脳味噌が。私は迷うことなくその脳味噌を手ですくい出し、ムシャムシャと音をたてながら胃に流し込んでいた。周りに飛び散っていた血まみれの肉片もすべて食べた私は、これで自分の中に自分だけの素浮恵がいることに安堵した。私は深い眠りについた。

（つづく）



FILE 5－4
館内部における ゾンビの配置と その対処法 4

The Final Chapter

終焉 The house of the dead



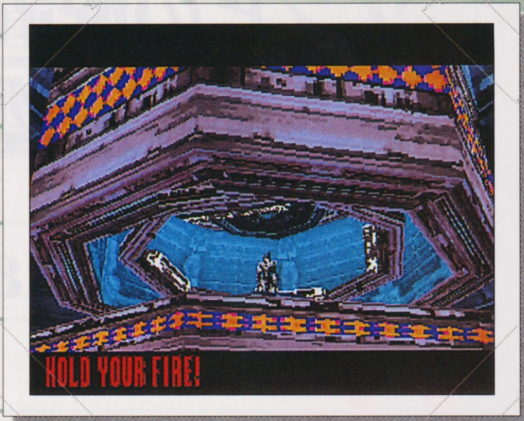
The Final Chapter
The house of the dead（終焉）

第４面に区分けされているこの区域が最終面となる。まさしく死の館の終焉。

部屋数はわずか４つ。洞穴、石灰洞穴と抜けて第３研究室へと向かう。尚、今まで研究員を助けてきた見返りとしてコイン、黄金カエル、救急箱などのアイテムがたくさん隠されている隠し部屋も用意されている。

ルートは隠し部屋に行く分岐以外、一直線。行く手を阻むゾンビたちを撃ち殺し、第３研究室の先にいるマジシャン目指してひたすら進んでいくのみである。

今まで進んできた道のりで吸収したテクニック、並びに経験を活かして是非とも有終の美を飾りたい。私の作品を撃ち殺し、生き延びた者のプライドを賭けて……。



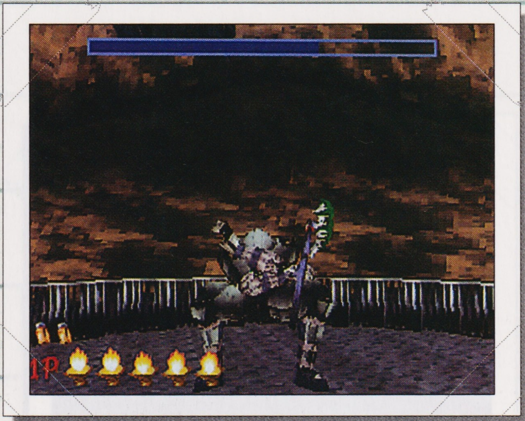
出現するゾンビと対策（全8種類）

すべての面に登場し、このゲームに登場するゾンビの代表であるサムを始め、筋肉系ゾンビのロバートとハリス、重量級代表であるベントリー、素早い動きでプレイヤーを翻弄したムーディーとパーラー、そして第１面のボスであるチャリオット、第２面のボスであるハングドマンとまさにオールスター布陣。

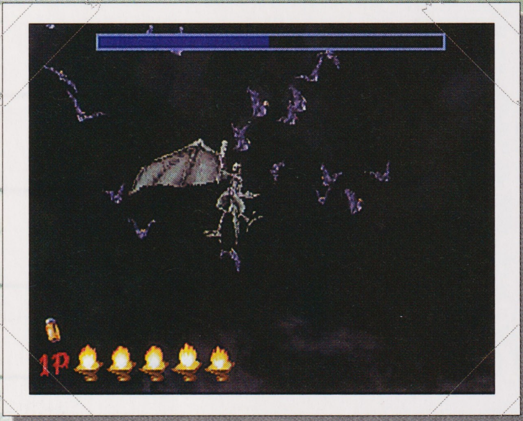
攻撃パターンを熟知した上で、確実に倒し、最終ボスであるマジシャンのもとへ向かいたいものである。

ゾンビリスト

サム、ロバート、ハリス、ベントリー、ムーディー、パーラー、チャリオット、ハングドマン

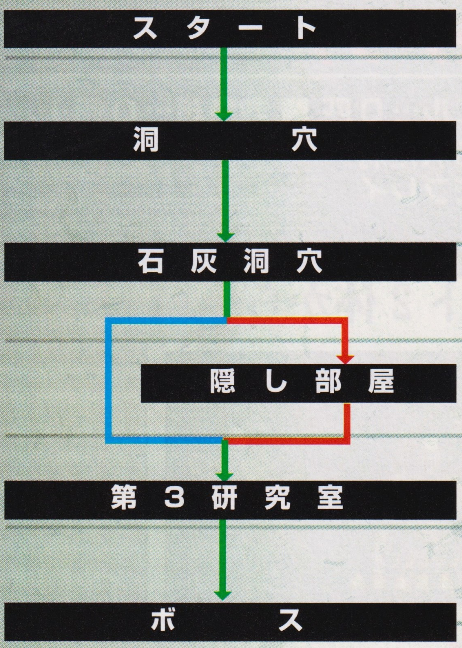


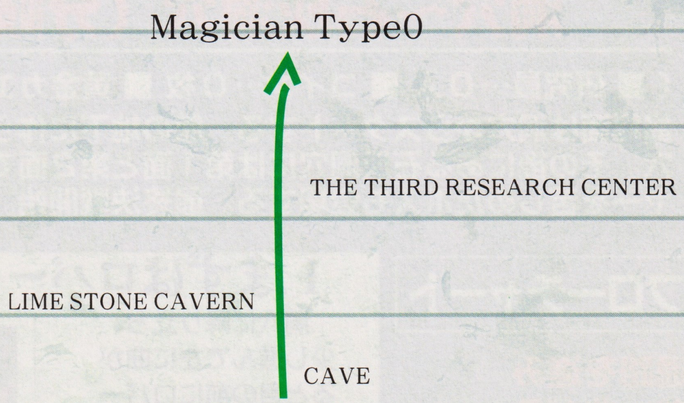
チャリオット



ハングドマン

ルート全体見取図&フローチャート





〔分岐条件〕

1. 通ってきたルートの研究員を全員助けた
→隠し部屋へ
2. 通ってきたルートの研究員を1人でも殺した
→第3研究室へ

P.143

POINT 1	洞穴〜石灰洞穴（分岐アリ）	P.142〜143
POINT 2	隠し部屋	P.144
POINT 3	第3研究室	P.144〜145
BOSS	MAGICIAN Type－0	P.146

••••ハイスコアルート　　••••最短ルート

研究員　ハイスコア　0人／最短　0人
コイン　ハイスコア　5枚／最短　0枚
救急箱　ハイスコア　4個／最短　1個
黄金のカエル　ハイスコア　3匹／最短　0匹

目標スコア　70,000点

POINT 1

洞穴～石灰洞穴（分岐アリ）

〔■研究員…０人 ■コイン…０枚 ■黄金カエル…０匹 ■救急箱…０個〕

最終面は洞穴からスタートする。館の地下に作られた洞穴。その後にある石灰洞穴には第１面と第2面でプレイヤーを苦しめたボスも登場する。最終決戦開始。

フローチャート

通路を進み左へ曲がる

▼

ロバート２体登場左から倒す

▼

右を向くと正面にサム左奥にハリス１体が登場する一度ハリスを攻撃してから正面のサムを倒すといい

▼

ふりかえり右へ

▼

1.まずはロバート２体から

洞穴に降り立ち、少し進んで左に曲がると目の前にロバートが２体登場する。

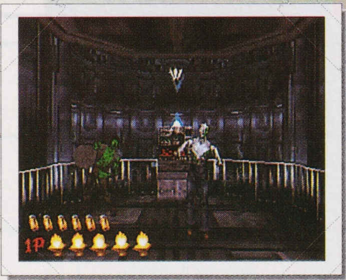
左のロバートから攻撃を仕掛けてくるので、先にこちらを。ロバートは頭の半分が鉄で覆われているゾンビ。頭を狙うのが難しいようなら、無理をせず胴体を。ハイスコアルートを進んできて、是が非でも得点がほしい場合は、向かって左から徐々に狙っていくとぶち抜きやすい。

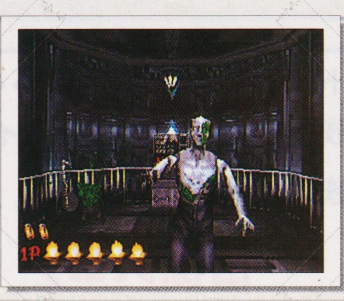


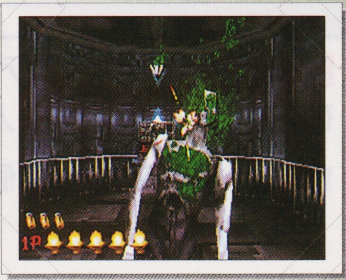


2.遠方にいるハリスから撃つ

ロバートを倒して右を向くとサムとハリスが待ちかまえている。手前にいるサムから倒すのがセオリーだが、サムを倒している間にハリスが鉄球を投げてくる。鉄球は撃ち落とせないので、この攻撃を先に防がなくてはならない。よってハリスから。

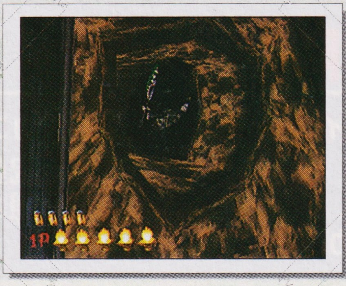


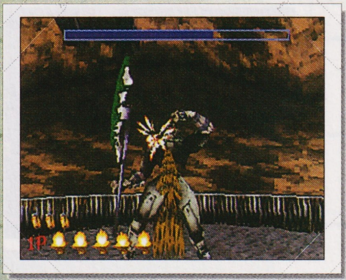




3.降りた瞬間から攻撃可能

第1面のボス、チャリオットが上空から降りてくる。
降りてから攻撃に移るまで多少時間があるが待っている必要はない。降りた瞬間、画面上部にゲージが表示される。その時点で攻撃可能なのである。早めに撃って後退させてから。

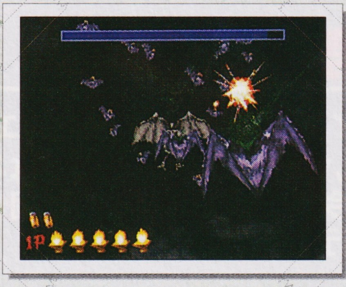


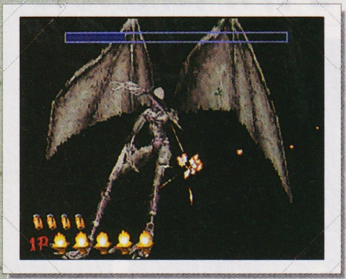


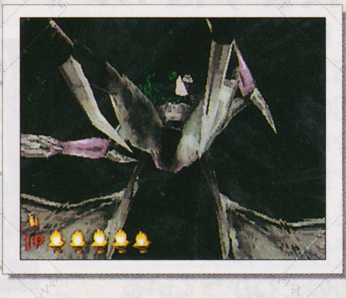


4.攻撃3には移行せず

続いて第2面のボス、ハングドマンの登場。
ここでもデビロンをしたがえている。ハイスコアを狙う場合は全部撃ち落とすこと(計20体)。頭を狙うのも忘れずに。ちなみにここのハングドマンは攻撃3には移行しない。







フローチャート

チャプター1のボス、CHARIOTが再び登場
上から落下
降り立った瞬間から攻撃可能

▼

チャプター2のボス、HANGEDMANが再び登場
ゲージが出る前から攻撃可能

▼

第3研究室へ
(P.144)

分岐条件



ハングドマンの後にあるドアを抜ける

ルート上のすべての研究員を救助

通過したルートにいたすべての研究員(最初の1人を除く)を救助すると、隠し部屋に進めるのである。

P.144へ

救えなかった研究員がいる

ここまでに救えなかった、もしくは誤って殺してしまった研究員がいる場合、そのまま第3研究室へ。

P.144へ

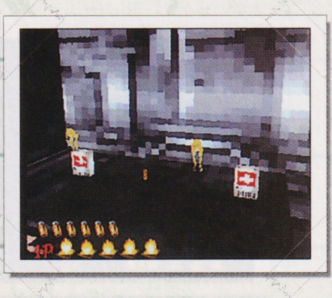
ハイスコア

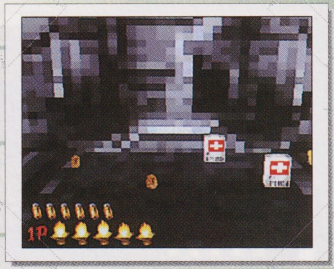
POINT 2
隠し部屋

〔■研究員…０人 ■コイン…５枚 ■黄金のカエル…３匹 ■救急箱…４個〕

ここまで進んできた道中、出現したすべての研究員を助けた人への見返りとして、アイテムがたくさん隠されている隠し部屋へ進むことができるのである。

隠し部屋は２部屋ある。最初の部屋には黄金カエルが２匹、コインが２個、救急箱が２個あり、次の部屋には黄金カエルが１匹、コインが３個、救急箱が２個ある。ライフが満タンの状態で行き、すべて入手した場合、合計5200点稼ぐことが可能。是が非でも行きたい部屋である。





ハイスコア

最短

POINT 3
第３研究室

〔■研究員…０人 ■コイン…０枚 ■黄金のカエル…０匹 ■救急箱…０個〕

長かったゾンビ殺戮劇。いよいよ最後の部屋となるのがこの第３研究室である。今までの面で登場した個性的なゾンビが次々と登場し、行く手を阻む。

フローチャート

第３研究室入口

↓

左右から
ベントリーが２体
突進してくる

↓

先へ進む

↓

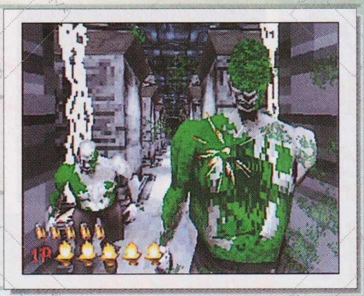
1.まずはベントリー２体が出迎える

重量型の代表格、ベントリー２体が最初の相手。しかも厄介な突進型。

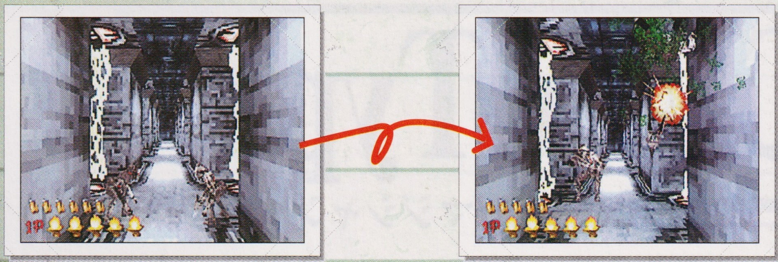
最初に狙うのは右。ここにたどり着くまで何度も遭遇しているのでわかっていると思うが、とにかく体力が高い。その肉弾が突進してくるのだから非常に厄介であるのは当たり前。１体ずつ、全弾ぶち込むつもりで臨むのがいいであろう。

倒した後にリロードするのを忘れずに。

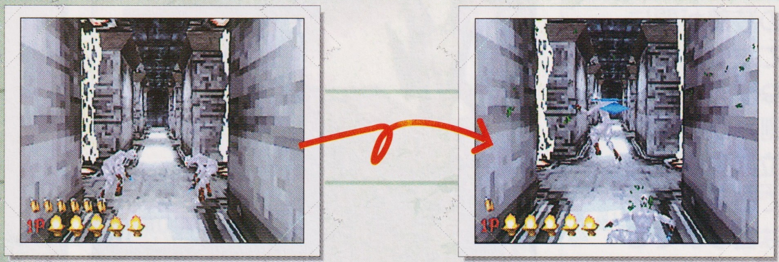




2.最後も交互撃ちで倒す



3.ナイフを撃ち落としながら



4.あわてずに左のロバートから

パーラーを倒した後、少し進んで右を向くと目の前にロバートが２体登場する。最初に狙うのは左。完全に倒してから右を撃ち殺せばいい。



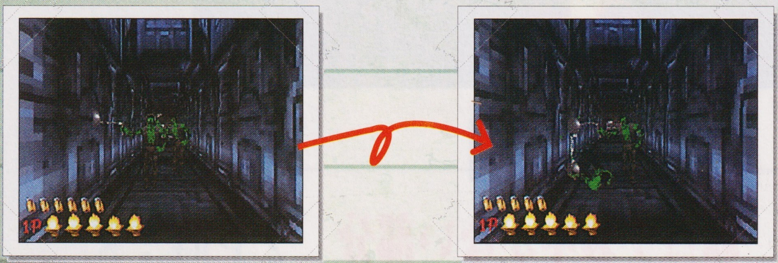

5.頭の高さで照準を平行移動

ドラム缶ベントリーが２体登場する。

ドラム缶を投げさせずに倒すには、頭の高さで照準を平行移動させながら撃っていくのがベスト。




6.鉄球を投げさせないよう交互撃ち



フローチャート

左右からムーディー２体が登場する

▼

左右からパーラー２体登場

▼

右を向く

▼

ロバート２体登場

▼

左を向く

▼

ベントリー２体

▼

通路左へ

▼

ハリス２体登場

▼

最後のボスへ(P.146)

The Final Chapter Boss

MAGICIAN Type－0

マジシャン　タイプ0



人の上に立つべくして創られた人型の作品。
私が作り上げた作品の中で最も美しく、最も華麗な攻撃をくり出す者である。ただしゲーム上ではまだ開発段階。装甲の装着が間に合っておらず、右下腕（向かって左側）、左上腕（向かって右側）、右足すね（向かって左側）、左足太股（向かって右側）がむき出しの状態になっている。この部位に弾が当たるとダメージを受けてしまうのである。
完成すれば完璧であったことは言うまでもない。そう、主人である私の上に立つほどの完璧さである。



MAGICIAN
Type：0
C－4 BOSS

HP 600

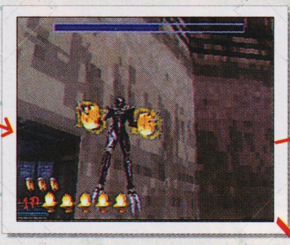
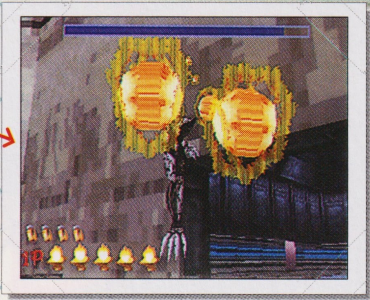
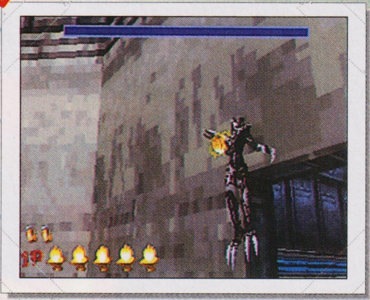
弱点：装甲がない部分

弾命中時のダメージ
1P時：10
2P時：8



攻撃形態について

攻撃１(３)…火の玉を２発、または４発投げてくる

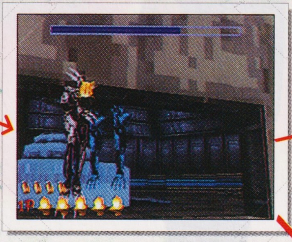
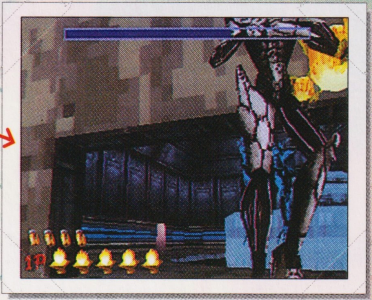
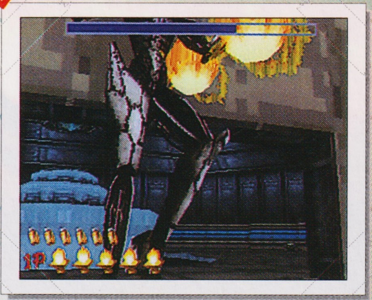
左右に素早く移動し、止まった瞬間火の玉を投げつけてくる。火の玉の数は2発、もしくは4発の2パターン。振り被った時は2発、回転したときは4発投げつけてくる。

テレポーテーションするかの如く、左右に移動しているときは当り判定がないため攻撃は無意味。止まっているときのみ、装甲のない部分への攻撃が可能になる。ちなみに火の玉は打ち返すことができる。

攻撃２より移行する攻撃３も全く同じ形態。とにかく止まっている瞬間に装甲のない部分（足、特に太股が狙いやすい）に連射するのが対処法である。

体力が420(攻撃３の時は300)以下→攻撃２(４)へ

攻撃２(４)…突進してきて火の玉をぶつける

左右に高速で移動までは攻撃１（3）と同じ。その後、左右どちらかに急停止し、突進。最接近後、手に持った火の玉で殴りつけてくる。

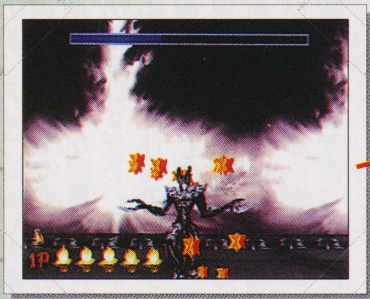
やはり高速移動中は当り判定がないため攻撃は無意味。急停止後→突進中が攻撃のチャンスである。この時に弾を１発（２Ｐ時は２発）ぶつけると、攻撃の手を休め、再び高速移動に移行する。

狙うのは急停止時。停止した段階で弾が当るようになる。狙いやすい部位はすね。

攻撃３から移行する攻撃４も同じ形態。連続ダメージは与えられないので、１発ずつ確実に。

体力が360(攻撃４の時は240)以下→攻撃５へ

攻撃５…火の玉を多数上空に放り投げる

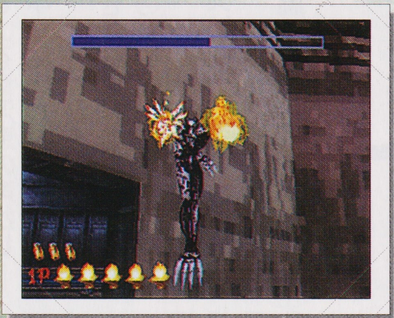




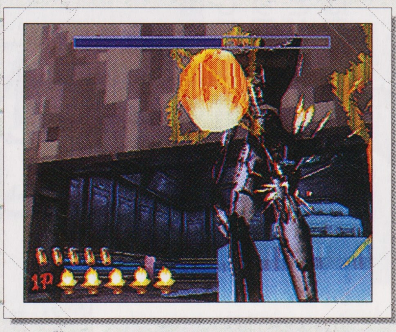
画面中央でしゃがんだ後、火の玉を一斉に上空に放り投げる。その火の玉群が落下してダメージを受けるのである。上空の火の玉の画面になると本体の姿は表示されない。その時はただ火の玉を打ち返すだけ。つまり攻撃のチャンスはしゃがんでいる時。この状態であればいくらでもダメージを受けるので、とにかく連射すること。狙いは左手上腕（向かって右）がいい。

対 処 法

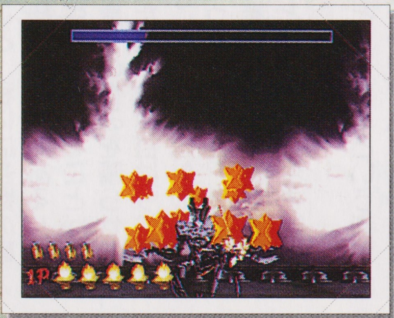
攻撃１（3）のときは…停止時に足の太股（またはすね）を狙って連射。飛んできた火の玉を打ち返すのを忘れずに



攻撃２（4）のときは…突進時に足のすね（または太股）を狙って連射。停止した瞬間から攻撃可能である



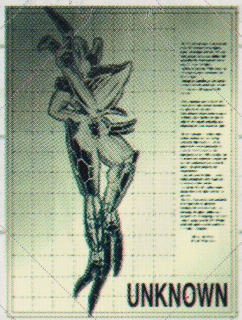
攻撃５のときは…火の玉をためている（しゃがんでいる）時に左上腕（向かって右）を狙ってひたすら連射すること



とにかく弱点をねらって連射すること

攻撃１(3)、攻撃５の時は装甲のない部分を狙ってひたすら連射すれば、攻撃を最小限にくい止められる。攻撃２(4)のときは１発(２Ｐ時は２発)ずつ確実に撃つこと。

これでマジシャンは簡単に倒せるはず。



屍臭

第四話

木瓜庵著

　3日前くらいからだろうか…。厨房の排水口から臭いが漂うようになったのは。

　厨房に入った瞬間、刺激臭が、強いて言えば卵が腐ったような臭いが鼻から入り込み、鼻孔内にある神経を刺す。思わずむせてしまうほどの刺激臭が厨房全体に蔓延している。

　私の家は広すぎる。家というよりは館。まるで中世貴族が住んでいたような洋館である。何せ厨房まであるのだから。仕方なく、この広い厨房で食事を作っているというわけだ。他にも妻の素浮恵と2人で暮らすには無駄としかいいようのない空間があまりにも多すぎる。昔、この館を使っていた人が研究者だったらしいのだが、職もなく年金で暮らしている私のような人間にはこの館は広すぎる。一軒家としては破格の安さの賃貸料と美しいその見た目で借りてしまったのだが…。衣食住に関しては、その人にふさわしい量というものがある。贅沢は過ぎると無駄以外の何物でもないことを実感させられた次第で。

　年金暮らししている老人の楽しみなど些細なもの。私は食事を作ることに楽しみを見出していた。もっとも、おいしい料理を素浮恵に食べさせて、嬉しそうな顔を見ることの方が楽しいのだが。だからこの厨房の臭いは私しか知らない。何かがつまって腐っているのかと思い、パイプのつまりを取る薬品を流したが効果なし。とりあえず今作っている料理ができてから、ゆっくり原因を調べてみよう。何せ私には時間がある。

「お花が綺麗ですよ」

　中庭で洗濯物を干している素浮恵の声がした。私は火を止めて、中庭に向かった。

　天気はすこぶる良く、大きく深呼吸をした。しかし私の鼻に入ってきたのは、芳しい香りではなく、厨房でのあの臭い。

「私の身体から、あの臭いが……」

　私は自分の右腕、左腕、胸の辺りとすべて臭いを嗅いだ。しかし確実にその臭いは私から発せられていた。そして卵が腐ったようなその臭いは死体、つまり屍が腐ったときに発せられる臭いであることがわかった。同時に強烈な頭痛が起き、私は倒れてしまった。

　気が付くと目の前に素浮恵が。

「大丈夫ですか？　貴方」

　そのとき、私はすべてを思い出してしまった。私が研究者だったこと。私には多数の研究者がいたこと。私の研究の成果であるバイオリアクターで死人を生き返らせることができ、その技術を使えば息子の恨みを晴らせること。それを知っていた助手の戸益は今、洗濯機の下に眠っていること。それ以外の研究員は皆、厨房の下に眠っていること。そして最愛の妻と思っていた素浮恵も研究員であり、私が殺してしまったこと。その後、生き返らせたこと。そして私も……。

　立ち上がろうとすると、ドサッという音がした。私の右腕が落ちたのだ。私は目の前にいる素浮恵に言った。

「私の身体は痛んできている。これをくい止めるにはお前の脳味噌が必要なのだ。脳味噌を食わしてはもらえないだろうか？」

　そう言うと私は左手に持っていた銃で素浮恵の頭を撃ち抜いた。そして私はその後、自分の頭も撃ち抜いた。



FILE 6

館の不可思議事象

オートリロード

ゾンビが突然目の前に現れたはいいが、弾が切れていて撃てず。結局、ダメージを受けてしまうという経験を誰でも一度はしているはず。そんな状況をなくすのがこのオートリロードである。ポーズ中でも入力可能。





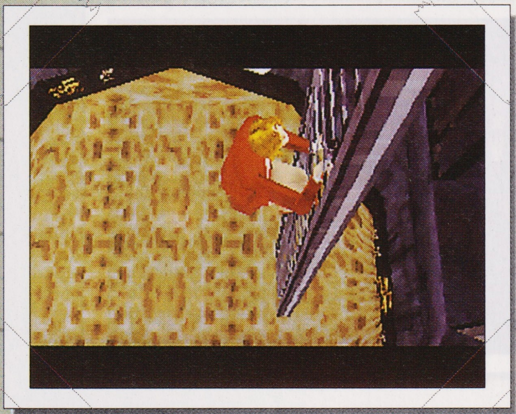
ゲーム中にLRを押しながらYボタンを3回押す

サターンモードでソフィ&女性研究員出現

サターンモードではローガン、ローガン2、G、G2の4人の中から好きなキャラクターを選んでプレイできる。実はそれ以外にも2人キャラクターを選ぶことができる。

サターンモードのキャラ選択画面で以下のコマンドを入力（画面に表示されているキャラはどれでも可）。するとG2の右側に、捕らわれているはずのソフィと女性研究員が現れるのである。以後、電源を切るまでいつでもこの2人を使えるようになる。

人物紹介のところ（→P.8）で述べたように、2人の能力値は両極端（ソフィは弾数が多いが威力弱。女性研究員は体力は低いが弾の威力大）。自分のプレイスタイルに合ったキャラクターを選択して、ハイスコアを目指すのもいいであろう。



ソフィ・リチャーズ



女 性 研 究 員

キャラ選択画面でLRを押しながら上・下・X・Y・Zと押す

スコア表示

ハイスコアを目指すのなら、その時々のスコアが気になるのは当然。そんな時は下のコマンドを入力してスコア表示させるといい。これもポーズをかけたまま入力可。再びこのコマンドを入力すれば解除できる





ゲーム中にLRを押しながらXボタンを3回押す

隠し部屋

研究員を助けながらキュリアン、つまり私を追いつめ倒すのがこのゲームに与えられた目的（もちろん助けなくても先に進むことはできるのだが…）。そこですべての研究員を助けた褒美、ボーナスとしてアイテム満載の隠し部屋が用意されている。

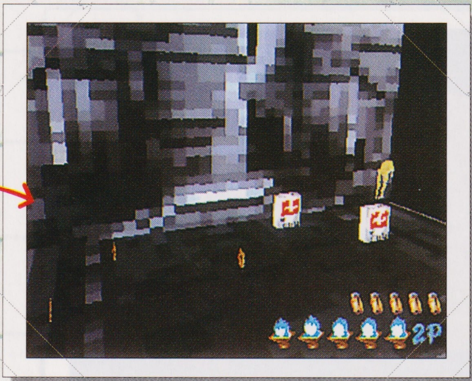
場所は最終面のハングドマンを倒した後。左右２つの部屋があり、それぞれ以下のようなアイテムが隠されているのである。

ちなみに体力満タン時、ここにあるアイテムをすべて入手すると5200点加算される。



ハングドマンを倒した後…





アイテム コイン×２、黄金のカエル×２、救急箱×２

アイテム 黄金のカエル×１、コイン×３、救急箱×２

通ったルート上の全研究員を助ける

エンディング

最終面のボス、マジシャンを倒すとエンディングとなり、ムービー並びにスタッフロールが流れる。何度かクリアすればわかると思うが、実はこのエンディングには３つのパターンが存在するのである。
　条件は右に挙げた３種。条件の基本はスコアであり、62,000点がボーダーとなっている。
　この62,000点というスコアは調べた結果、ハイスコアルートでも厳しい数値である。とにかくゾンビを見かけたら頭をぶち抜くクセをつけることがスコアアップのカギであろう。
　３つのエンディング、すべてを見た者のみが本当の意味で私邸を制したと言えるのでは。

条件

A. スコアが62,000以下
コンティニューをした

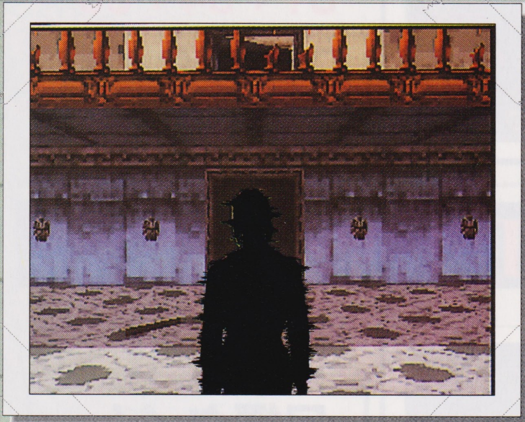
B. スコアが62,000以下
コンティニューをしなかった

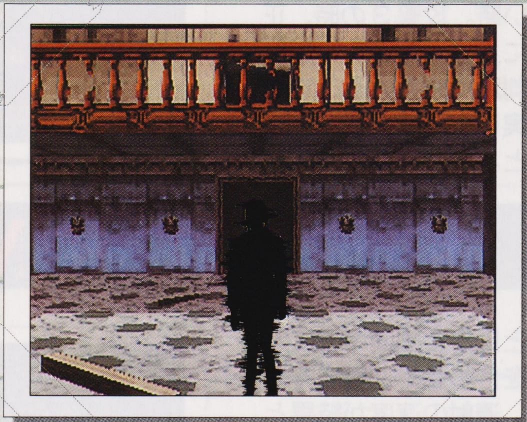
C. スコアが62,000以上



Aの場合
ノーマルエンディング

このゲームをプレイした者が最も多い回数見るのが、このノーマルエンディングであろう。ノーマルというだけあって、条件は最も甘い。エンディングの内容について述べるのは愚の骨頂であるので、ここでは避けておこう。是非自分の目で。





Bの場合
バッドエンディング

ノーコンテニュークリアという厳しい条件をクリアしたのにも関わらず、スコアが低いとこのバッドエンディングになってしまう。ある意味、最も見るのが難しいエンディングかもしれない。内容は…バッドである。

Cの場合
グッドエンディング

何度コンティニューしても構わない（とはいっても９回がＭＡＸなのだが）。とにかくスコアが62,000点以上あれば見られるエンディングである。内容はもちろんグッド。死人殺戮ゲームそぐわぬ内容（？）。

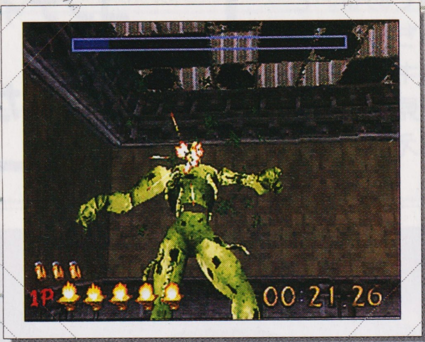
FILE 7
我が芸術作品破壊法（ボスモード）

私が創り出した芸術作品４体。チャリオット、ハングドマン、ハーミット、マジシャンとのみ戦えるモードがある。競うのは破壊までの時間。ここに目標とすべきタイムと、私が公認した最高タイムを記載しておく。これを目指して日々精進。



CHARIOT戦

攻撃１の時は胸の傷の上下どちらかに照準を合わせて連射（もちろんオートリロードで）。攻撃２に移行したら照準を左右のどちらかに合わせて連射。攻撃３の時は、まずダメージの大きい頭を狙う。続いて胸、腰と大きい部位を確実に撃つ。

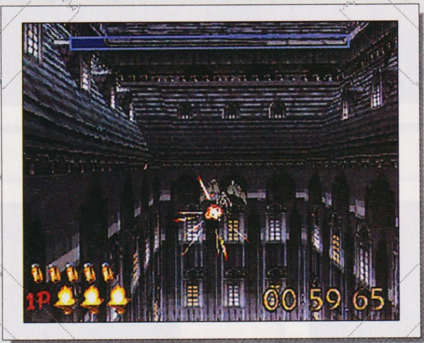


目標タイム
00：20：00

C公認タイム
00：17：00

HANGEDMAN戦

攻撃１のコウモリはもちろん無視。連射で攻撃２へ即移行。攻撃２では浮遊時も狙う。突進直前の停止時（一瞬だが）が狙い時。攻撃３の時、正面に止まった段階でも当り判定がある。そこでも確実にダメージを減らすこと。



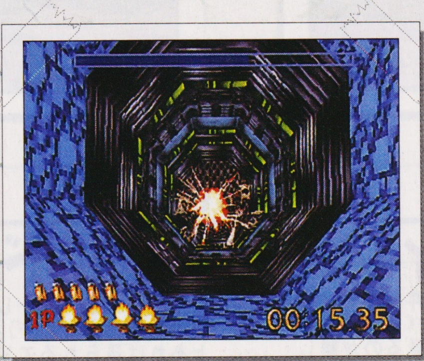
目標タイム
01：04：00

C公認タイム
00：54：65

HERMIT戦

とにかく画面中央に照準を合わせて連射するのみ。連射の速度が結果として現れると言っても過言ではない。連射の苦手な人はP.26を参照して。

粘液だけは絶対に出させてはならない。出たら最初からやり直した方がいいであろう。

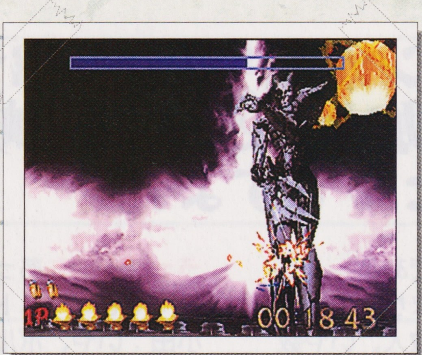


目標タイム
00：35：00

C公認タイム
00：30：00

MAGICIAN戦

攻撃２（もしくは攻撃４）の時はタイムが縮まらない。攻撃１（もしくは３）、攻撃５でいかに縮めるかが勝負のポイント。特に攻撃５は投げる前のモーションが長いので、連射がかなり効く。２度投げさせないことを目標にするといい。



目標タイム
01：05：00

C公認タイム
00：55：00

FIGHT ALL

CHARIOT 00:20:00 ＋ HANGDEMAN 01:04:00 ＋ HERMIT 00:35:00 ＋ MAGICIAN 01:05:00 ＝

目標タイム ・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 03：04：00

FILE 8
創造主との語らい（開発者インタビュー）

「２面でサイモンが研究員を掲げているところ。あそこで助けると実は分岐するルートが当初はあったんですよ。」（三本木）

何度も言うが、これはゲームである。よってこのゲームを作った人間、つまりこの世界の創造主がいる。そこで今回は数人、いや数十人はいると思われる創造主の中の代表４名に集まってもらい、このゲームについて私と語らうことになった（※皆、アーケード版の開発者である）。

キュリアン（以下C）：まずはこの世界、いやこのゲームのコンセプトについてお伺いしたいのだが…。

小田隆志（以下小田）：とりあえずガンシューティングゲームを作ろうという話がありまして。でもＡＭ２研（※セガ第二ＡＭ研究開発部の略）の『バーチャコップ』を始めに、セガにはいろいろなガンシューティングがある。同じ会社で同じ様なゲームを作るのもどうかと。そこでまずはゾンビを倒すというのが先に決まりました。さらに成人でも楽しめるような、シリアスな雰囲気のゲームにという方向性が決まったんですよ。

三本木万知（以下三本木）：**ゴーストにしようって意見も**あったんですけどね。

C：でもゴーストじゃ撃てないのでは？

小田：いや、ポルターガイストみたく、イスとかが飛んでくるような感じで。

C：他にも開発段階での話は？　自分も出ている関係上、その辺のことがすごく気になる。例えば戸澤氏とか、デザイナーという立場から見て何か入れたかったのに入らなかったネタとかあるのでは？

戸澤信貴（以下戸澤）：いや、僕はあれで十分ですよ。

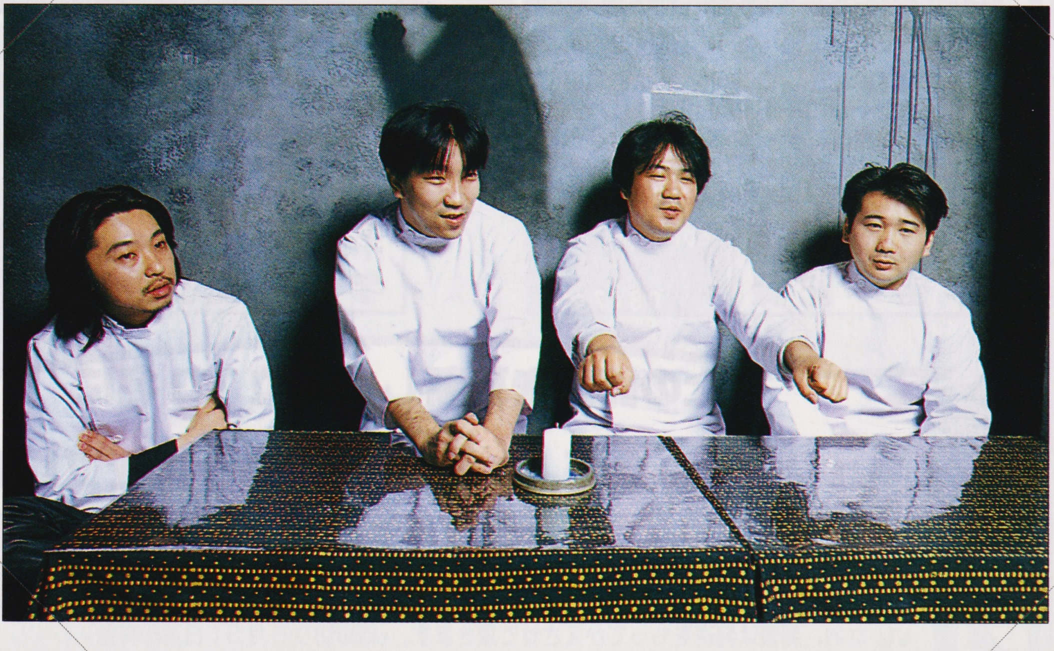
三本木：もう１人デザイナーが作った背景で入らなかったのならあります。

C：その場所は？

三本木：２面でサイモンが研究員を掲げているところ。あそこで助けると実は分岐するルートが当初はあったんですよ。

小田：あと背景は描いたけど使わなかったといえば１面のボスのところ。**ソフィを殴るシーンが当初はなかった**。

三本木：鎧をつけた状態で倒すと後ろの暖炉



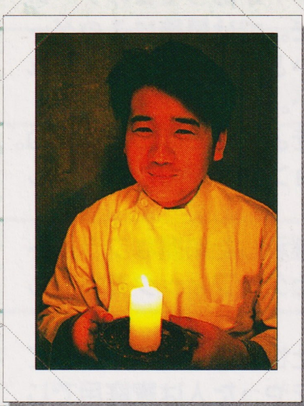


大戸孝二

(株) セガ第一AM
研究開発部係長

■プロフィール■

プログラマー。システム全般と第1面、第3面のボスを担当。好きなゾンビは最初に作って苦労した思い出のあるシリル。好きなボスはマジシャン。



三本木万知

(株) セガ第一AM
研究開発部

■プロフィール■

プログラマー。ゾンビの戦闘システム、カメラの動きなどを担当。好きなゾンビは、通称"鉄マン"ことロバート。好きなボスは最終面のマジシャン。

が開き、奥にはしごが。そこにローガンとソフィがいて下から装甲がなくなったボスが現れて襲いかかるはずだったんです。

C：装甲がなくなったチャリオットが下から襲いかかる…。それは怖い。

小田：すごく怖いけど弱い。しかも当初は全部の肉を剥がさないと倒せないようになっていたんですよね、大戸さん。

大戸孝二（以下大戸）：さらに鎧を外したとき、外れた鎧が飛んできて、それを撃ち落とさないとダメージを喰らうというのまであったからね。でも落ちている鎧と飛んでくる鎧がゴチャゴチャになって。"どれを撃っていいのかわからない"という意見が多くて。

三本木：**ボスがソフィ**という案もあった。

小田：ハンドバックが落ちてたり、ペンダントが落ちてたりして。それを追っていくとソフィがいる。再会を喜ぼうとした瞬間、ゾンビの姿になったソフィが出現。再会を喜ぶはずが撃たないと逆に襲われてしまう。でも女は撃っちゃまずいだろうということでボツになった。

C：いろいろな案がボツになり、試行錯誤の結果がこのゲームができたということか…。それをサターンに移植する際に加えようとか、もっと言えばサターンで新しい要素を加えようという話はなかったのか？

小田：ゾンビの配置とかを変えて、本当にオリジナルのサターンモードは作りたかった。

大戸：それとムービーはほしかったねえ。

小田：あと、ストーリー、ゾンビの配置以外にも、例えばゾンビの頭が大きくなるモードをつけたかったですね。

大戸：まさに2頭身モード。

三本木：キッズモードみたいな感じで。

小田：でも頭とか大きいから簡単に倒せちゃうからボツってことに。

C：子供でも簡単にプレイできるし。まさにキッズモードというわけだ。

三本木：そういえば**ローガン2とG2というのはローガンが乗り込む日の直前に調査しに行った特殊工作員だった**んですよ。ゲームの最初で研究員が襲われるシーン。あそこの研究員がヒゲ面のローガン2だった。でもゲームの流れで見たとき"こいつ誰？"ってことになって。結局、研究員になりました。



戸澤信貴

(株) セガ第一AM
研究開発部

■プロフィール■

デザイナー。主に第1面と第3面の背景のデザインを担当。好きなゾンビは通称"チャッカマン"ことバーナー。好きなボスはクモ型をしているハーミット。



小田隆志

(株) セガ第一AM
研究開発部

■プロフィール■

コンセプト、世界観、ストーリー、敵の配置など企画全般を担当。好きなゾンビはゾンビ界（？）の定番、サムソン。好きなボスは第3面のハーミット。

C：実に様々なアイデアがあってこのゲームが産み出されたわけだ。では最後にこのゲームのここを見てほしいという場所をそれぞれ挙げてほしいのだが…。

小田：ゾンビの動きをよく見てほしいですね。種類によってモーションや攻撃の仕方を楽しんでほしい。

戸澤：アーケードを継承した綺麗なフラットホームを存分に使ったグラフィックを堪能してほしい。

三本木：一風変わった世界観全体を味わってほしい。アーケードをやった人は家庭用でじっくりと。初めての人も楽しめるゲームになっているはずです。あとゾンビの動きはもちろん見てほしい。特にロバートの動き。やられた箇所を手で覆うモーションや、殴りかけた手を撃ったときに上腕の部分だけが空振りする、いわゆる**“空振りシステム”**を。

大戸：最初に流れるストーリー説明も兼ねたムービーを飛ばさず見てほしい。全部終わった段階、つまりストーリーを知った上で見ると思わずキュリアンに同情したくなるから。

C：そういえば私は出番が少ない上に、4面ではすぐにやられてしまうではないか。

「最初に流れるムービーを飛ばさず見てほしい。ストーリーを知った上で見ると思ずキュリアンに同情したくなるから。」　（大戸）

小田：あれも当初は天使みたいに羽根の生えた**完全体のマジシャン**が登場して、プレイヤーは絶対に勝てないんですよ。そこにキュリアンが登場して**“私の考えは間違っていた”**と言ってマジシャンに抱きついて自爆するはずだった。そこでグッドエンディングとバッドエンディングが用意されていて。バッドエンディングの場合はマジシャンが羽ばたいていって、**最後に世界が滅びる**。

三本木：1999年にかけていて。あの事件が起きているのが1998年だから次の年に舞い降りてくる。

C：恐怖の大王……？

小田：本当は1999年にしようかと思ったんですけど、それじゃまんまですからね。

C：それにしても私が自爆？　いずれにしろ私は死ぬ運命だったとは……死ぬ？

・
・
・
・
・

私はその語らいが終わった後、集まってもらった創造主を迷わず牢屋に閉じ込めた。

それはもし彼らが次回作を作るとした場合、私はこの作品で死んでいる以上、私がいない状況設定で作り始めるであろう。となると私の存在がなくなってしまう。キュリアンという名の人物がこの世から……



ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド電脳指南
～Dr.キュリアンの報告書～

1998年4月24日初版発行

企画・編集　第一雑誌編集部
高重謙治

構成・執筆　ウエノミツアキ

構成・プレイ　森"YAS"泰彦

構成・デザイン　いのうえかずのり

デザイン協力　第一書籍編集部
遠藤光郎

イラスト　テラムラ　リョウ

特殊メイク　森田　賢

監修・協力　株式会社セガ・エンタープライゼス

印刷　凸版印刷株式会社



発行人　小島文隆
編集人　塩崎剛三
編集長　水野震治
発行所　株式会社アクセラ
〒153-0042　東京都目黒区青葉台3-1-12
TEL 03－3464－8222（編集部）
03－3464－8285（販売部）
※受付時間は祝・祭日を除く、火曜日から木曜日の14時から17時までです。
※ゲームの攻略に関する質問には、一切お答えできません。

ISBN4-900952-86-9


DEC
23
鶏が先か？　卵が先か？
このゲームを究明するにつれて
上の命題が頭をよぎるようになった。
私が先か？　ゲームが先か？
しかし、ゲームの中で私は自らの
作品に殺されているにも関わらず、
私が今、ここにいることを考えれば、
答は自ずと導き出される。
所詮はゲームなのである。
現実は小説より奇なりとはいえ、
人の空想は想像を絶するほど…
DBR CORP.



アクセラ既刊案内

- ■雷弩騎兵ガイブレイブ公式最強マニュアル‥‥ 880円（税別）
- ■雷弩騎兵ガイブレイブ公式ファンブック‥‥‥ 680円（税別）
- ■ゼロヨンチャンプDoozy-Jをとことん遊ぶ本‥‥ 1100円（税別）
- ■熱砂の惑星パーフェクトガイド‥‥‥ 950円（税別）
- ■ポケモンカードTVGame式 デッキ＆コンボコレクション‥‥‥‥ 950円（税別）
- ■ポケモンカードコンボ辞典‥‥‥‥ 1650円（税別）
- ■ポケットモンスター冒険セット‥‥‥ 950円（税別）
- ■ダビスタ読本‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 1200円（税別）
- ■ダービースタリオンカードセット‥‥‥ 2500円（税別）
- ■TEKKEN3 CORE‥‥‥‥‥‥‥ 1800円（税別）
- ■ホーク探偵事務所ダビスタ★ファイル‥‥‥ 1500円（税別）
- ■超魔神英雄伝ワタル　まぜっこモンスター ウルトラコレクション‥‥‥‥‥‥‥ 650円（税別）
- ■リフレインラブパーフェクトガイド‥‥ 1200円（税別）
- ■ダムダム・ストンプランド公式完全ガイド‥‥ 750円（税別）
- ■マリア～君たちが生まれた理由～ 公式ガイドブック‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 950円（税別）
- ■THE WORLD OF MARIA　マリア オフィシャルブック‥‥‥‥‥‥‥‥ 950円（税別）
- ■まじかるで～とドキドキ告白大作戦‥‥ 1200円（税別）
- ■大江戸奇天烈新書‥‥‥‥‥‥‥‥ 1200円（税別）
- ■幻世虚構・精霊機導弾ガイド‥‥‥‥ 950円（税別）
- ■放課後恋愛クラブメモリアル‥‥‥ 1500円（税別）
- ■わくわくヨッシーストーリーガイド‥‥‥950円（税別）
- ■ウルトラマンFightingEvolution‥‥‥1400円（税別）
- ■湾岸トライアル公式ガイドブック‥‥‥ 1100円（税別）
- ■みどりのマキバオー公式ガイド‥‥‥‥ 1000円（税別）
- ■ナイル河の夜明け公式ガイドブック‥‥ 1600円（税別）
- ■スーチーパイアドベンチャー～ドキドキ♥ナイトメア～ 公式ガイドブック‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ 980円（税別）
- ■ダービーボール公式育成手帳‥‥‥‥ 700円（税別）
- ■Gダライアス公式ガイドブック‥‥‥1200円（税別）
- ■かっとびチューン公式完全マニュアル‥ 1200円（税別）

アクセラ刊行予定

- ■ブシドーブレード弐　剣客十八番
- ■プリンセスクエスト完全攻略ガイド ～すべての姫を射止めるために～
- ■Pop'n PostPet Book
- ■スーチーパイアドベンチャー ～ドキドキ♥ナイトメア～ファンブック
- ■ポケットカメラ＆プリンタで遊ぶ本
- ■EHRGEIZ Prelude　スクウェア公式ガイドブック

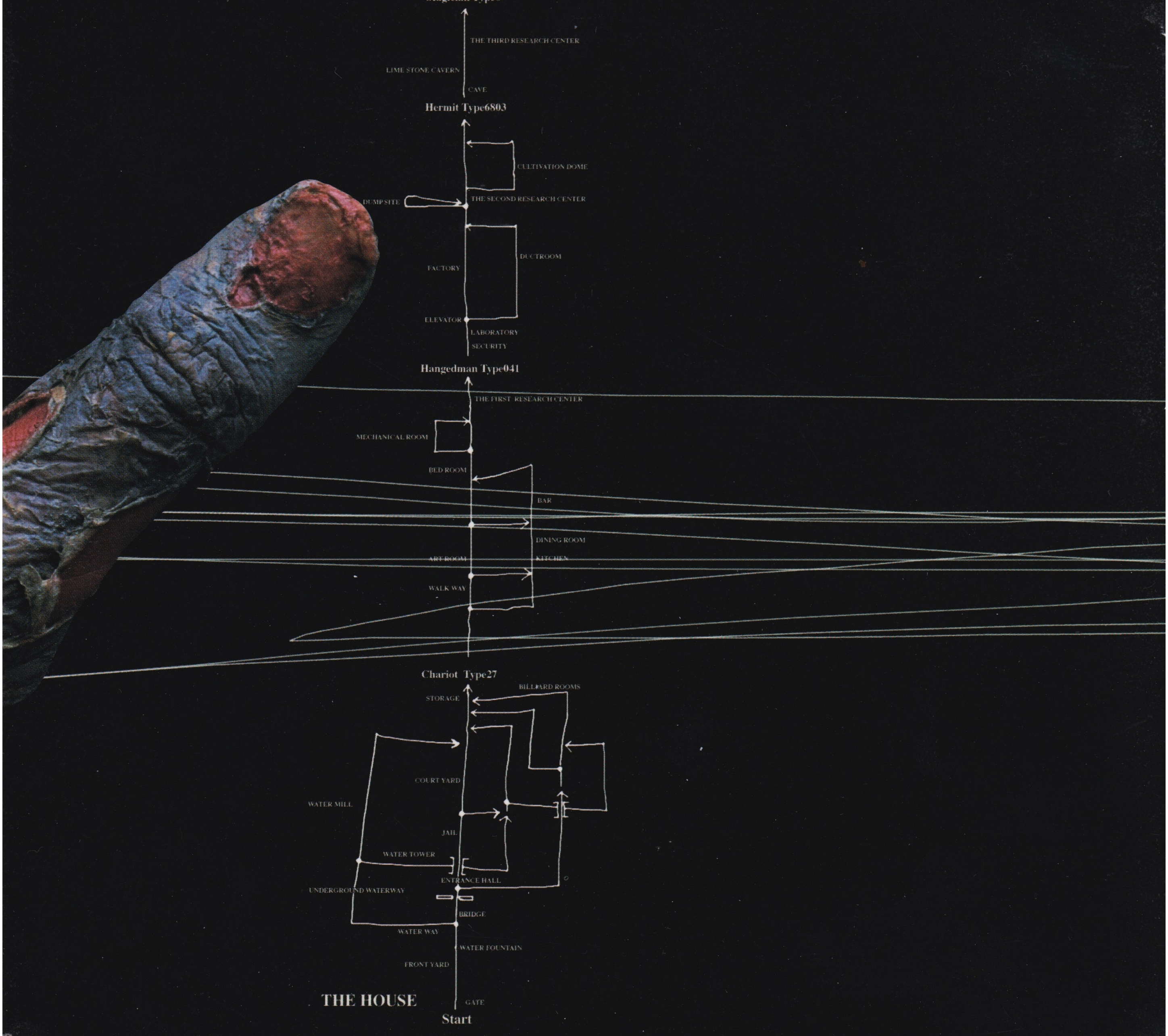
ISBN4-900952-86-9

C0076 ¥1200E

9784900952867

株式会社アクセラ
定価：本体1200円（税別）

1920076012006



電脳指南

全ルートでのゾンビ撃倒法を指南
ハイスコア&最短ルートを指南
隠しフィーチャーを指南
開発者インタビュー&イメージ小説を掲載
ハイスコア&タイムアタックを大募集（プレゼントあり）

「私が創り上げたゾンビを倒すには
点でつながれた知識と
点を撃つテクニックが必要である」
（Dr.キュリアン）

郵便はがき

1530042

お手数ですが
50円分の切手を
貼ってください

（受取人）
東京都目黒区青葉台3-1-12
株式会社アクセラ
第一書籍編集部
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
電脳指南～Dr.キュリアンの報告書～
係行

		性別	年齢
フリガナ			
お名前		男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□　都道府県		
	☎(　　　)　　－		

本書をどちらでご購入されましたか？

本書ご購入のきっかけは何ですか？

本書についての感想をお聞かせ下さい

	最　高	良　い	普　通	良くない	最　悪
内　容	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
カバーデザイン	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
本文デザイン	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
価　格	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
総合評価	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**

※5段階評価であてはまる数字に○を付けてください。

本書で役に立った、面白かった記事を教えて下さい

攻略本をご購入の際、何を基準にして選びますか？

本書及び攻略本に関するご意見ご希望があればお書き下さい

ご協力ありがとうございました